The Five Star Stories

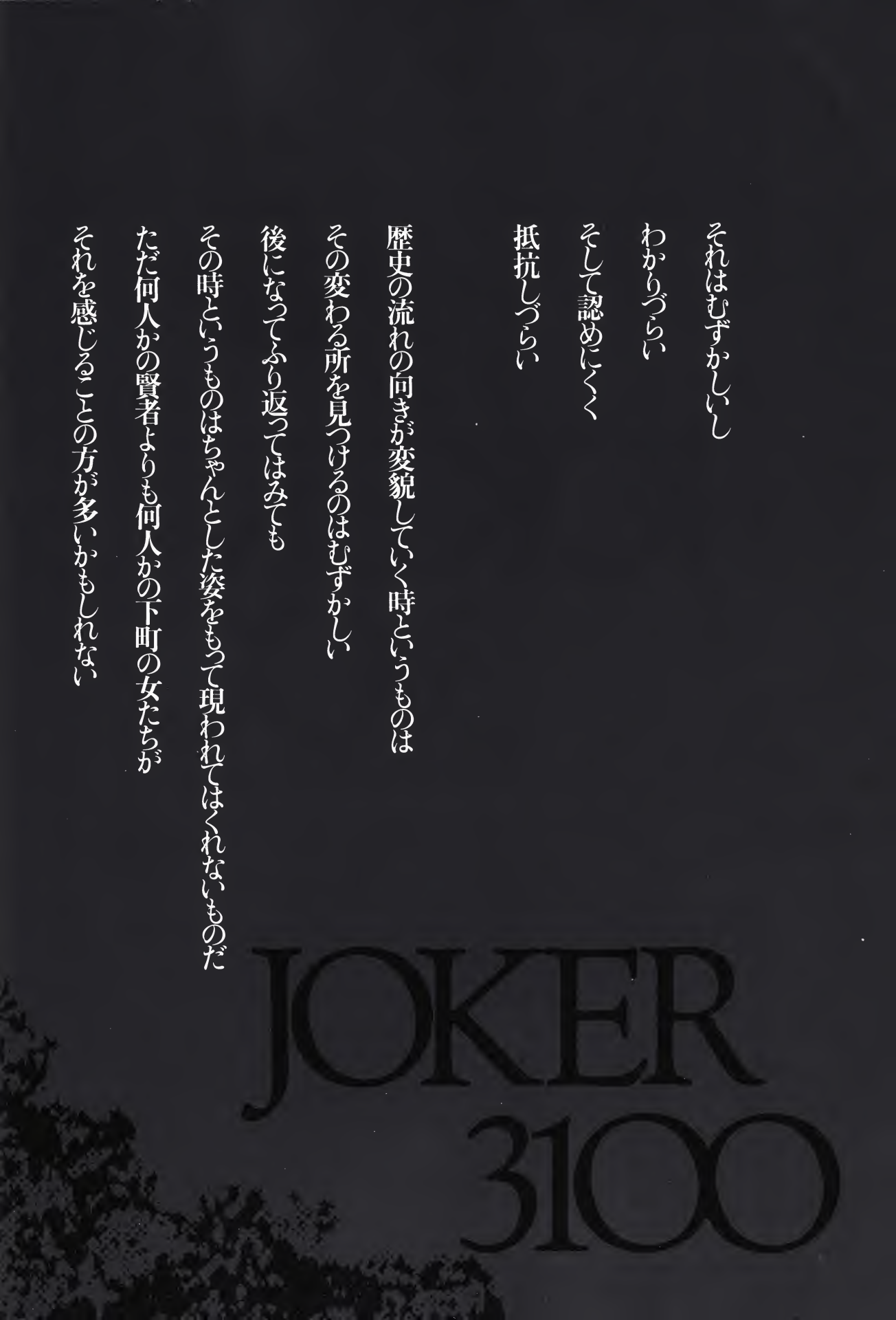
JOKER 3100

MAMORU NAGANO

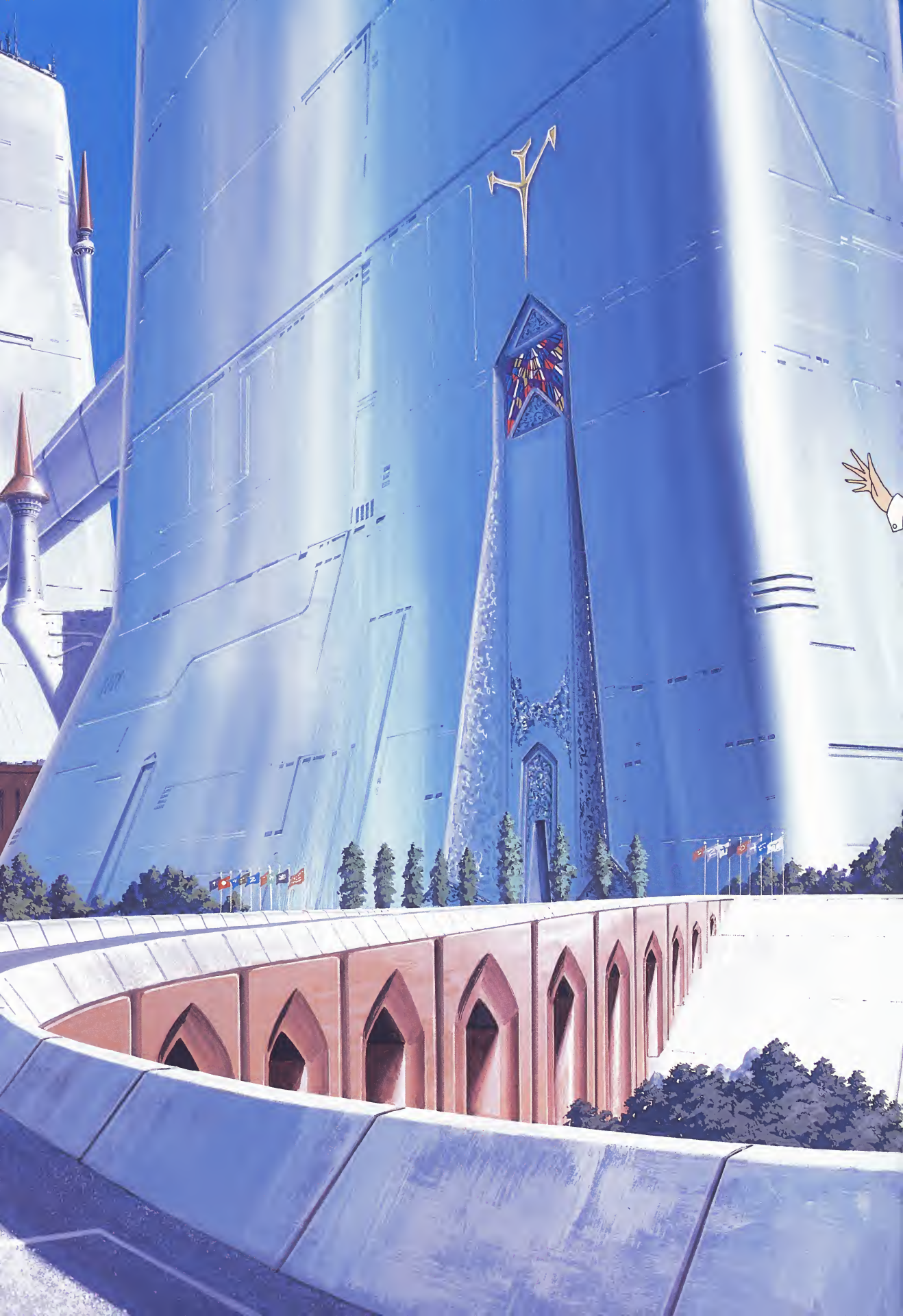
1989

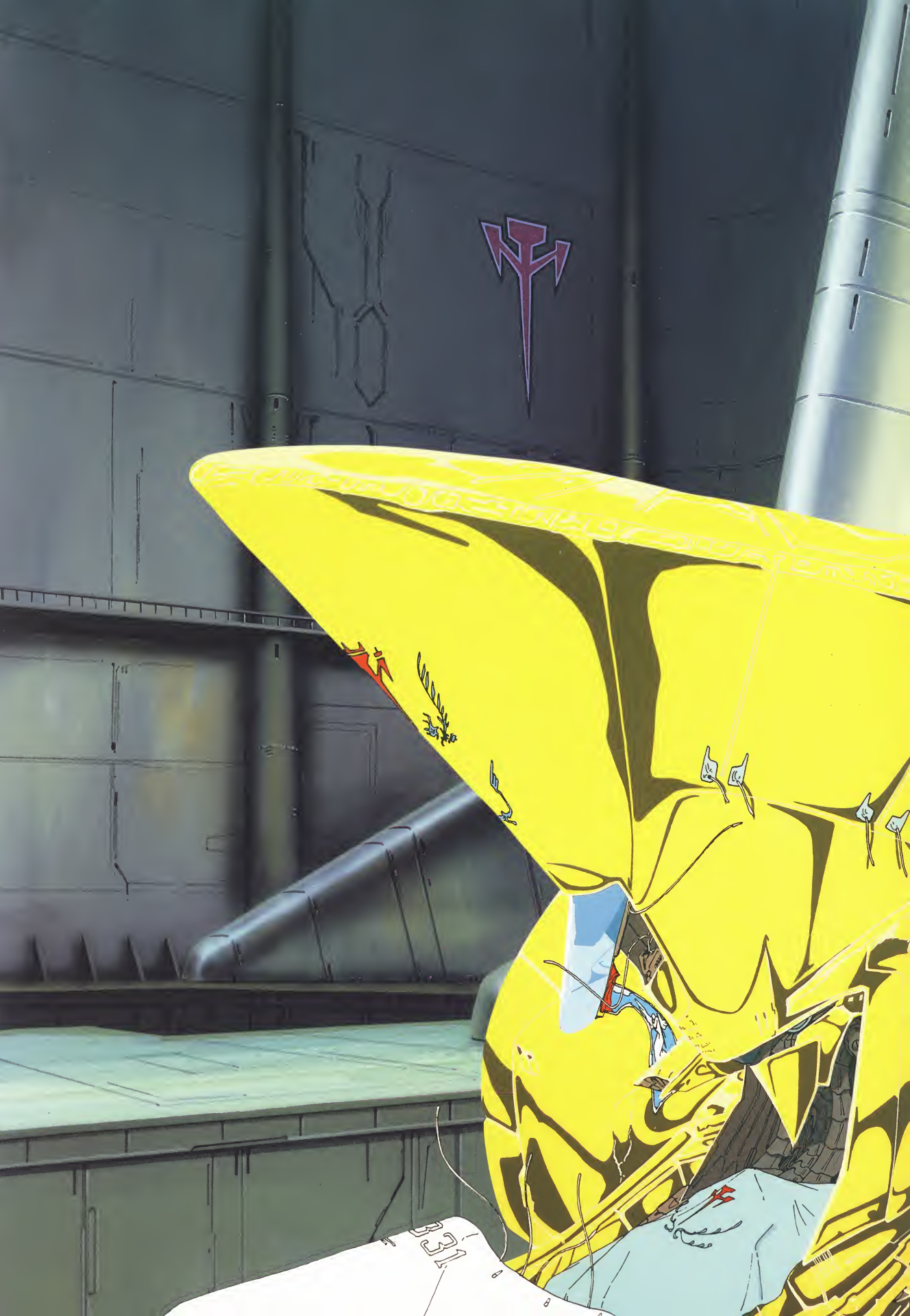
それはむずかしいし
わかりづらい
そして認めにくく
抵抗しづらい

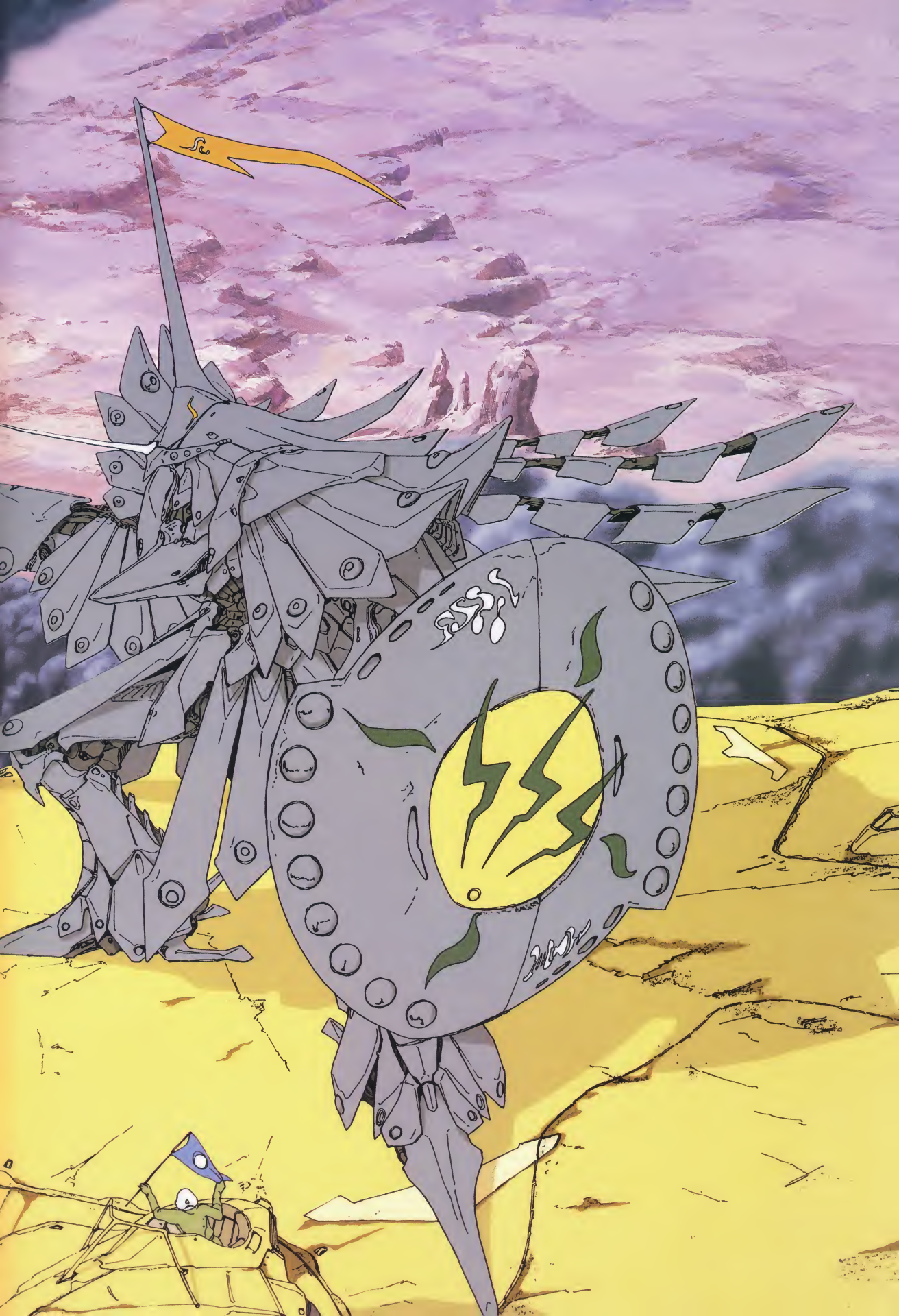
歴史の流れの向きが変貌していく時というものは
その変わる所を見つけるのはむずかしい
後になってふり返ってはみても
その時というものはちゃんとした姿をもって現われてはくれないものだ
ただ何人かの賢者よりも何人かの下町の女たちが
それを感じることの方が多いかもしれない

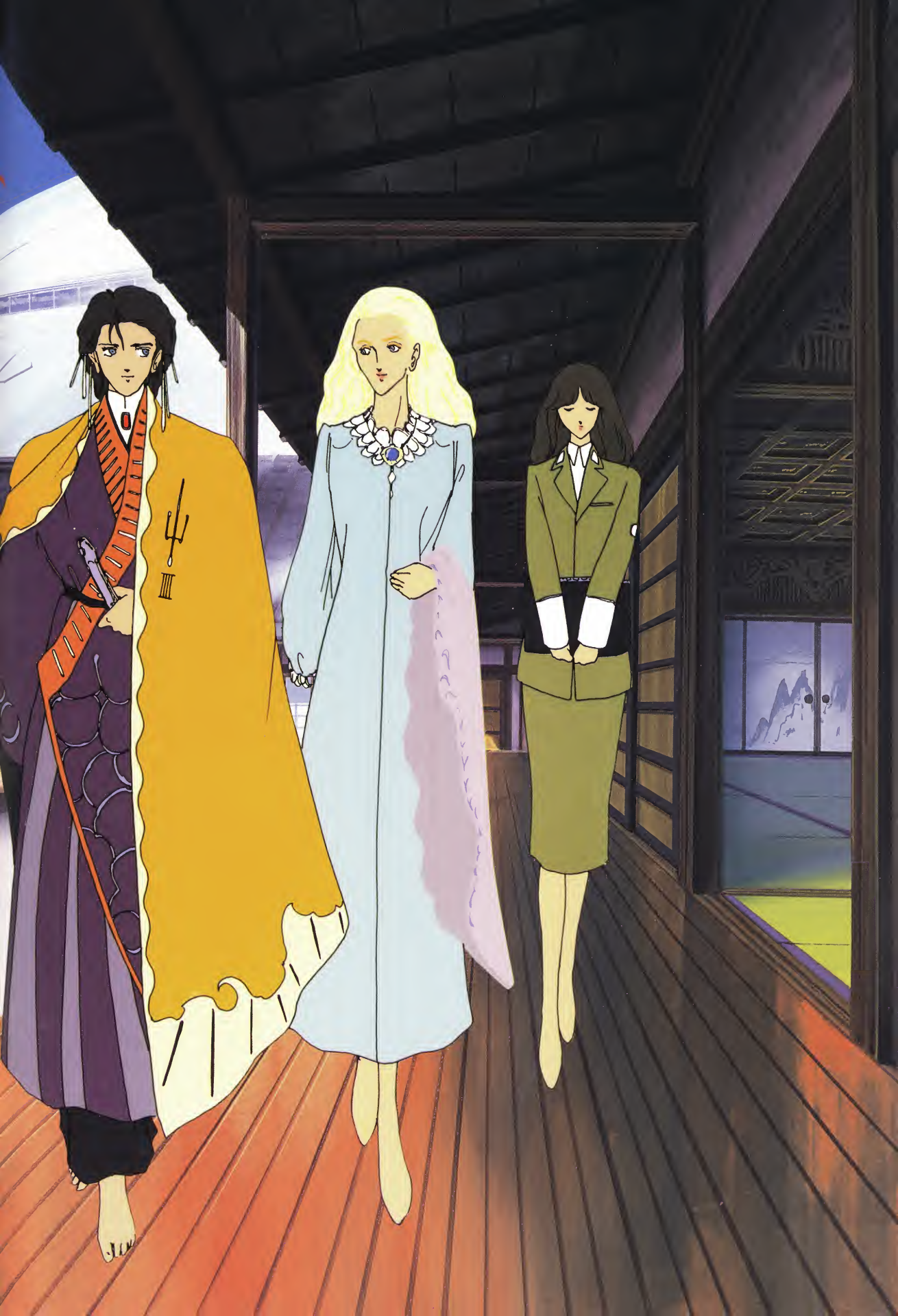


そういうものだと感じるし
あえてはっきりとは見えないものだ
『しかしナイト・オブ・ゴールドや
テロル・ミラージュの目は人々よりも
はっきりとそれを見ていることだろう
もし彼らが存在するとすればの話だが』
見えない方が生きていけるし
安全に暮らしていけるのだから……
時代の頂点に立つものさえ
きっとそうだろう
3100年頃のジョーカーのことである







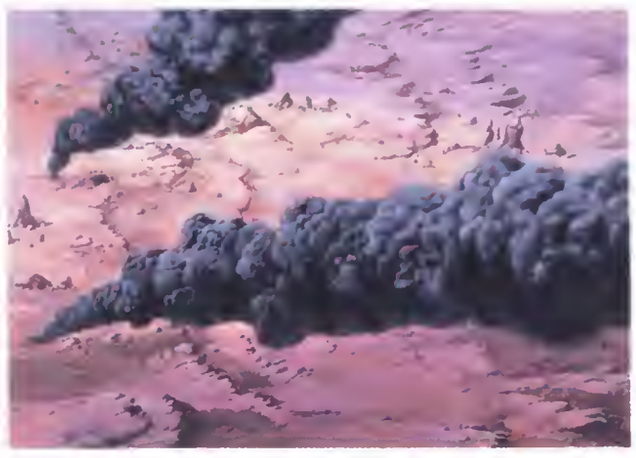


さて、珍しくジュノーである。約100年前に、偉大なる国王23世ことコーラスサードを失ったコーラス王朝は、ハグーダという新領地を得、わずか10年後の3000年には、その国力をほぼ回復させていた。

2990年、待望の新国王コーラスフォースが生まれ、ただちに即位(完全直系である由……)。その摂政を、ルーパス・バランカが務め、相談役としてトラーオ・バランカが王子（国王）の面倒を見ていた。その国王も3100年次には成人し完全即位した（亡き国王の面影が少し残っていた)。

裏手に巨大な城が見える所から、謁見の帰りであろう。彼の後ろを元ミラージュナイトのシャーリィ・ランダース、もとい、現在はバランカ妃殿下が歩いている。国王４世は、まちがいなくヘッドライナーの血を受け継いでいるはずであるし、何よりシャーリィ妃殿下の指導のもと、武道はマスターしていることであろう。しかし彼は、地下に封印されたジュノーンを見ることもなかったし、クローソーのことにもあまりこだわってはいない様だ。この辺のおおらかさは、前王のものと同じかも知れない。

そう、あまりシャーリィの右腕を見つめては失礼である。彼女には彼女の思いがある。再生可能なこの時代、右腕を失ったままで生きていく彼女の思いは、いずれ語られるであろう。もう彼女は騎士ではないのだ。エフロシューネは、コーラス王朝のファティマとして残ったのかどうか、それも今は定かではない。



カラミティ東部の大陸〝カッツ〟にある国ペルヒで起きた内乱の早期鎮圧を行うために投入されたクバルカン法国の誇るMH、いや星団、もといMHの代名詞、MH of MH、ルーン騎士団の駆る、ＦＳＳのある意味において主役である〝BANG-DOLL〟破烈の人形である。たぶん初公開だ。全てのMHは、このバンドールを基本にデザインされ、サイレンもミラージュもブラックナイトもA-TOLLもＫ・Ｏ・Ｇもそうである。強力に伸びた角、マスト、長く伸びた兜、円形のごつい盾、100ヵ所以上のレーザー砲、Ｓ・マイン等の副武装、腰には実剣を装備し、背面は２重の装甲――マントでおおわれている。およそMHの全ての特徴をもち、またＦＳＳの中で登場するどのMHよりも……かっこいいはずである。カラーリングは、ホワイト地に盾にのみ施されたルーンの紋章である。イエローとグリーンのマークが誇らしげに大きくペイントされている。（全身のカラーであるホワイトは、アンバーホワイトである《注》）

〔あ、ひとつ言っておかねばならないのですが、今回のJoker3100のセルカラーリングは全て新しく起こされています。もうメガエラの服は、コバルトブルーではなくグレースカイブルーだし天照の服やレッド・ミラージュも白でなくグレーである。つまり今回はもう立ちポーズレベルの絵ではないのでこういうカラーリングになっている訳で、間違ってもメガエラの服やグレーのレッド・ミラージュを見て「あー色が変わった」と思わない様。本当は、コバルトブルーでも計算して色をおとしているのです。それがなぜなのかは、ＬＡＳＴ WORDSを読んで下サイネ。このバンドールの本当の色も……そこは、皆様のご想像におまかせしましょう〕

このMHが立っているのは戦艦のMH用テーブルである。今から降下地点をさがしている所なのであろう。第３話には、このバンドールの存在が大きく扱われる。少しだけお教えすると第３話トラフィクスの主人公は、このルーン騎士団の１人〝ミューズ・レイスカーラ〟という人物でパートナーのファティマはDr.バランシェ15人目のファティマ〝静〟である。この他にもルーン騎士団にはバランシェのファティマが多く嫁いでおり、〝町〟〝京〟〝時〟等がいる。もちろんFATIMA〝SSIZZ〟〝MACHI〟〝KYOU〟〝TOKI〟とスペルされるのだが……面倒なんて漢字を使うのだ。こいつらは、もうスーパーコスチュームに身を包んでいるので楽しみにまっていて下さいネ……ああ、いつになるやら……うっ。さて、このルーン騎士団、キャラクターズ「FATIMA」にもあったが古風な金属性のヨロイに身を包み、何と大小２振の日本刀〝沃懸〟(いかけ）を佩刀(はいとう)している。

とにかく、この騎士団は星団で最も人気があり、また最も人々から尊敬されており、騎士への人望も厚くそれ故、MHバンドールは、星団中の騎士の憧れと目標にされているのである。

まぁ、この辺の事は３話で詳しく出てくるだろうがやはり、ノイエやエープ騎士は恐れられ、ましてやミラージュに至っては、あの3159年までその実力を表に出すことはなかった、知る人ぞ知る最強の騎士であるのに対しルーンの連中は、まるで絵に描いた様な騎士道精神の持ち主たちである。さらには、女性騎士が１人もいないのであるが……。

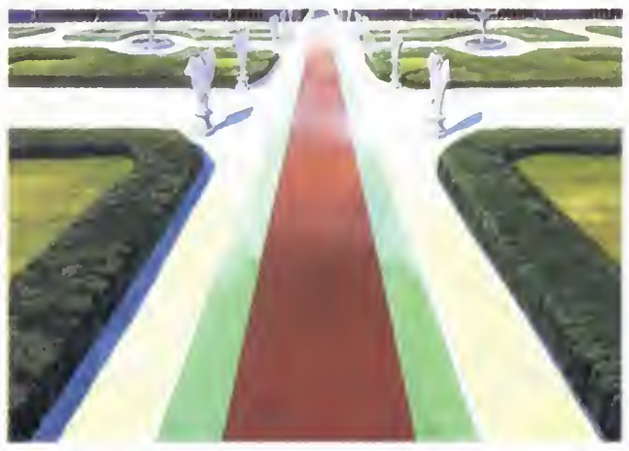
ここに、ようやくその姿を見せてくれた訳である。

3100年頃デルタ・ベルンのバビロン王国領地である。巨大なレッド・ミラージュのブーメランユニットが展開状態で休止している。間違いなく新兵器のテストである。この巨大な大気飛行用アタッチメントは、フレイムユニット（すでに完成している）の上よりマウントされるものであるのだが、この様子だとフレイムタンクはつけてはいない。まだ飛行バランスを取っている所なのだろう。元々、MHの出力は想像を超えるものがある。イレーザーエンジンのパワーは100%MHの駆動に使用されるものであるが、レッド・ミラージュのようにエンジンが両足にマウントされているものは、エンジンのパワーを推力用に回すことも他のMHよりも楽である。エンジンのパワーをほんのわずか推力に回すとしてもそれは現用サターンロケットの数万倍のパワーを持つ。つまりMHは、羽などなくても空中飛行ができるのだ。だがそういうことを今までのMHがやらなかったのは（ジュノーンを除き）実は飛行するよりもテレポートした方が安全でより速いからである（これに食われるエネルギーは、MHの全出力の75%以上であるが……)。以上の事を考慮し、なぜ天照がこの様なシステムを組んだのか、と問われれば、天照はレッド・ミラージュを今までのMHの戦略システムと同等に考えてはいなかったということだ。MHが使用されるのは、99%戦争、内乱の火消し役、もしくは、鎮圧である。国家によってその運営が決定され、使用される時には最大の注意が払われる。従ってMHの出撃から戦闘時間、帰還時回収方法等恐ろしく細かいタイムテーブルによって、行動が決定されている。戦闘時、ヘッドライナーとファティマに与えられる自由時間など無いに等しい。これは、どういうことかと言えば、モニターに写される空間のここからここまでが受け持ちという風に決定されているために、騎士がやることは、その範囲内にあるものを片っぱしから破壊していくだけなのだ。もちろん対MH戦ともなれば、その時間は長くなる。が相手MHを倒せばいいというだけならば、それは戦争というゲームではない、単なる大規模なケンカに過ぎない。MH戦において相手を叩き壊すまでの戦闘は、まれである。相手の右腕の関節の１つのギヤでも破壊出来ればそれで勝ち、なのだ。その場で引き上げるだけで相手MHは少なくとも12時間は次の戦闘には出てこれない。１台相手が減るわけである。戦術的に見た場合、MH１台の欠落が、いかに大きな戦力不足になるか。それが戦術というものなのだ。極端な言い方ではあるが……。

話を元へもどせば天照のレッド・ミラージュの製作意図は、あらゆる状況において行動時間を延ばすことにあった（従って、各パーツの耐久度は他のMHの1.7倍にもなっている)。レッド・ミラージュ＆ミラージュナイトはＡ・Ｋ・Ｄの総戦力には含まれないのである。フレイム、ブーメラン、ビラルケマ、ツインベイル、ＢＴ砲etcは、このLedの行動範囲を広げるためのもので、それは完全に国家の戦力から独立していなければ、何の意味も持たない。よく言われているがミラージュは天照個人の持ちものなのである。従って各軍団長クラス以上であっても、戦局がいかに不利になろうとも(たとえフロート・テンプル攻防戦になろうと)、ミラージュの出撃要請だけは行ってはならない。そういうものなのである。さらには、このレッド・ミラージュは、対MH戦以上の戦闘を想定している。だからルナやブーメランが必要となってくる訳である。

このブーメランユニットは、見ての通り上部カバーが開いてから翼がせり出す。翼は３重になっており必要に応じて３重翼にしたり、２枚を延長しスライドさせ、１枚の巨大なウイングにすることも出来る。

EXPLANATION



3149年の頃である。2989年に続き、又、ひとり偉大な人物が逝った……。

天照、ログナー、ルン、その後方にランドとリィ、手前の長髪は、レオパルトである。レオパルトとリィは、すでに退団しておりミラージュNo.は消されている。

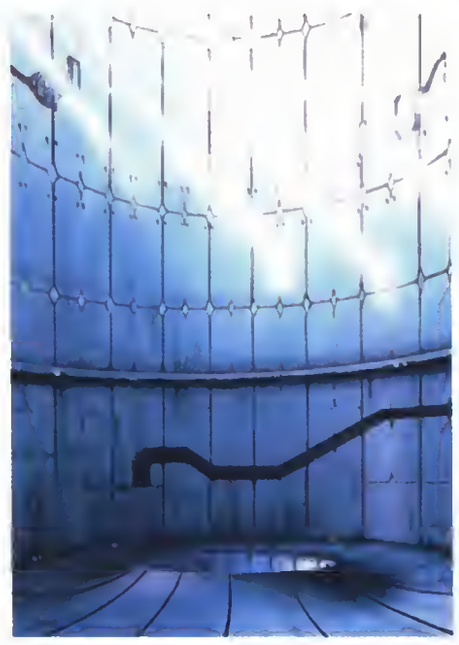
3159年の日まで10年、その間に天照の中で何があったのだろう。エストは、K・O・Gに乗り、ヤクト・ミラージュ、グリーン・レフトを駆り、……トランは赤く染まった。見えない方が安全に生きてゆけるし、長生きも出来るだろう。頂点に立つものさえそう思っていれば……。JOKER3100年　END

永野護 MAMORU NAGANO

昭和35年1月21日京都府舞鶴市に生まれる。TVアニメ「重戦機エルガイム」(昭和59年) のキャラ&メカデザイナーとしてデビューするが、それ以後アニメ関係の仕事よりも、むしろイラスト、コミックス(代表作「ファイブスター物語」角川書店刊)、最近では作詞、作曲、ベースを手がけたアルバム(日本コロムビアより発売中) を発表するなど本格的な音楽活動への意欲をうかがわせている。また造形、服飾などのデザインにも興味を持つなど今後の活躍が大いに気になる存在である。

池田繁美 SHIGEMI IKEDA

昭和29年11月5日東京都新宿区に生まれる。アニメの美術監督。TVアニメ「戦闘メカ ザブングル」「聖戦士ダンバイン」の美術で脚光を浴び、以後創造力に富んだ背景空間の描き手として活躍中。ビデオ「機動戦士ガンダム 0080」が最新作。「JOKER3100」では、イラストレーションとしての完成度を求められたが、それを見事にクリアーしている。これを彼は「出来上がりが面白くもあり、怖くもある」と語る。今後のFSSとの関わりが気になるところではある。



ドームの中に浮かび上がる不気味な固まり……浮かび上がるファティマ……。

モーターヘッドの完全調整を行っている最中である。MHは、全てこの様な無重力（量）状態の中で調整が行われる。部品に重量のストレスを与えない様にするために。

手前のファティマは〝カレ〟、巨大な上半身を見せるMHは……〝テロル・ミラージュ〟、デザインは完全に完成している。ようやく公表できた。

このMHの内部パーツの解説は次のミラージュマニュアルに任せるとして、テロル・ミラージュの外殻から説明していこう。何より目立つ各装甲のモールドは、光を乱反射して、光通信やレーダーによりとらえにくく、その形状を分りにくくするためのものである。

グレーの部分は動力及び中間装甲、パープルが外部の装甲板である。これによりテロル・ミラージュがブラックパープル1色のMHであることが解るだろう。何といってもその形は、頭部の目立たないミラージュマークと、ミラージュマシンのシンボルでもある両胸のリフレクターがなければ、とてもミラージュマシンの末っ子とは思えないデザインである。

笑っている様なマスク、前に突き出した2本のサーチャーはレーザー及びソナーの発信機、両側に突き出した2本の角は受信用アンテナである。各3ヵ所のスキャナが、このMHの使命をよく表わしているだろう。〝ニンジャ〟その通りの使い方をするMHなのだ。

K・O・Gと同じく目の上部に〝コンタクト〟を持ち、7色分解＋2色（紫外・赤外線）のモニターをコントロールできる。

何よりも、装甲各部につけられているレーザー砲、S・マイン、ランチャーの数は、このショットだけでも30を越えている。一体、どのくらいの武装をもっているのであろうか。

ファティマコクピットは突き出したソナーの真ん中にある。まぁ思い出してみるとこのイレズミの様なモールドは同様の目的で、レッド・ミラージュの肩とK・O・Gの頭部に施されているのだが、この2台に関してはそういうことをやっても火に油、あんだけ目立つMHにはなぐさめにもならないという、陛下のおちゃめな所であったりする訳だ。

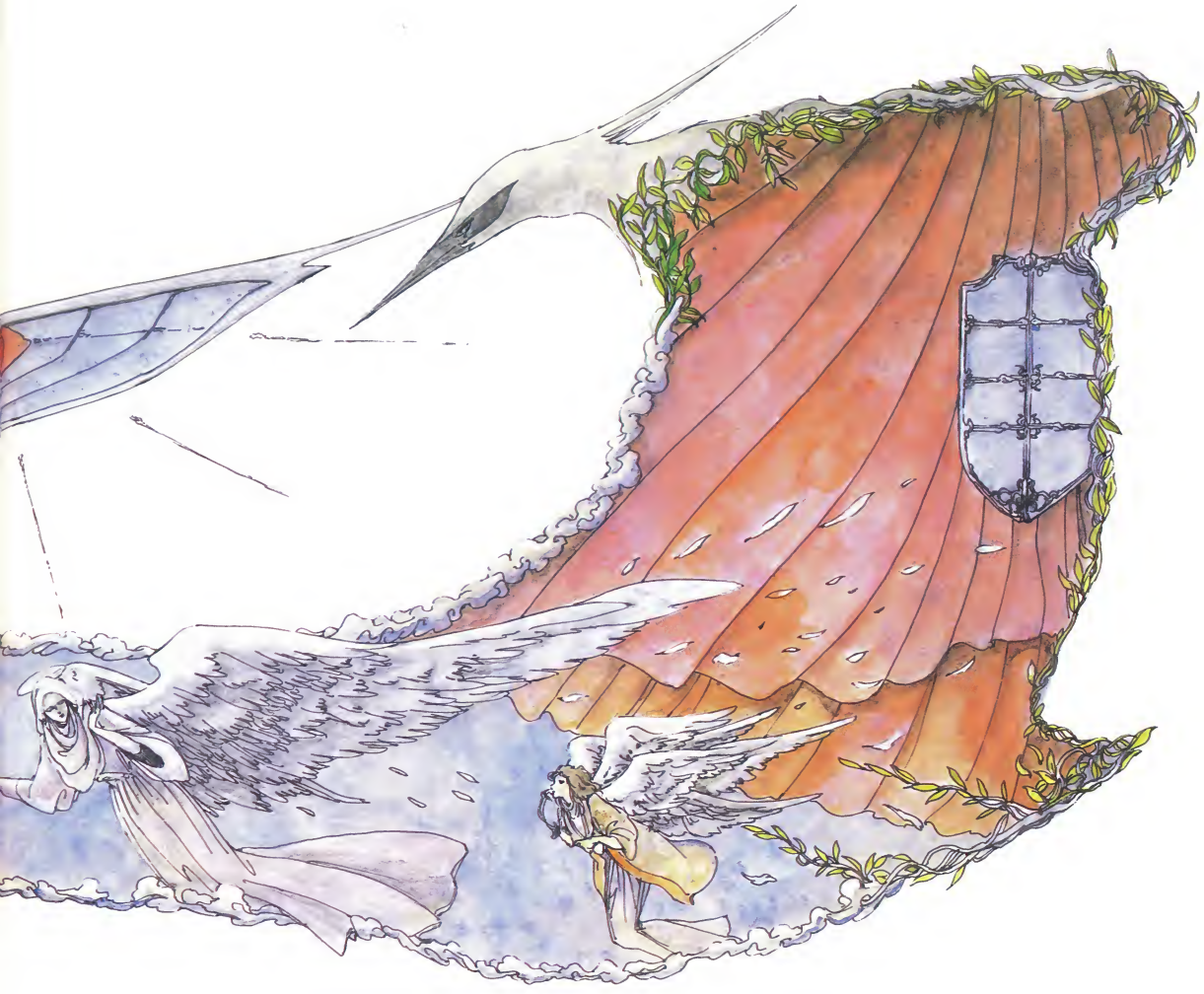
ちなみに、完全調整が行われているということは、ミラージュナイトのステートバルロ・カイダにより何度か外へ出ているのであろう。なんまいだぶ。

何か足りないと思っていたら、そう主人公とヒロインが全く出てきていない。そういう訳で久しぶりの天照とラキシスである。

フロート・テンプル内のサンルームで読書中の天照（やはりこの時代にも書物は重要なものだ)。亡きバランシェの残してくれたラキシスの2つ目のMHスーツ、ピンクのコスチュームを早く着てみたいのだろうか？しかし、まだ彼女にはこの服は大きすぎるようだ。

……ん？……ということは、ラキシスはまだ成長するということになる。これは、誰にでも解ることだがさて、主人公の天照……実は、そんな事には全く気付いておらぬ様子である。さすがジョーカー最高の天才の頭には、そんなこと思いもよらぬことであるらしい。No.42のファティマの件についても、気が付いたのはブーレイさんがアトキを襲っている頃だし、普通ならラキシスたちがまだ小さい頃（3人で花たば作っていた時ね）に気付いていてもよいのである。弱った人ではある。

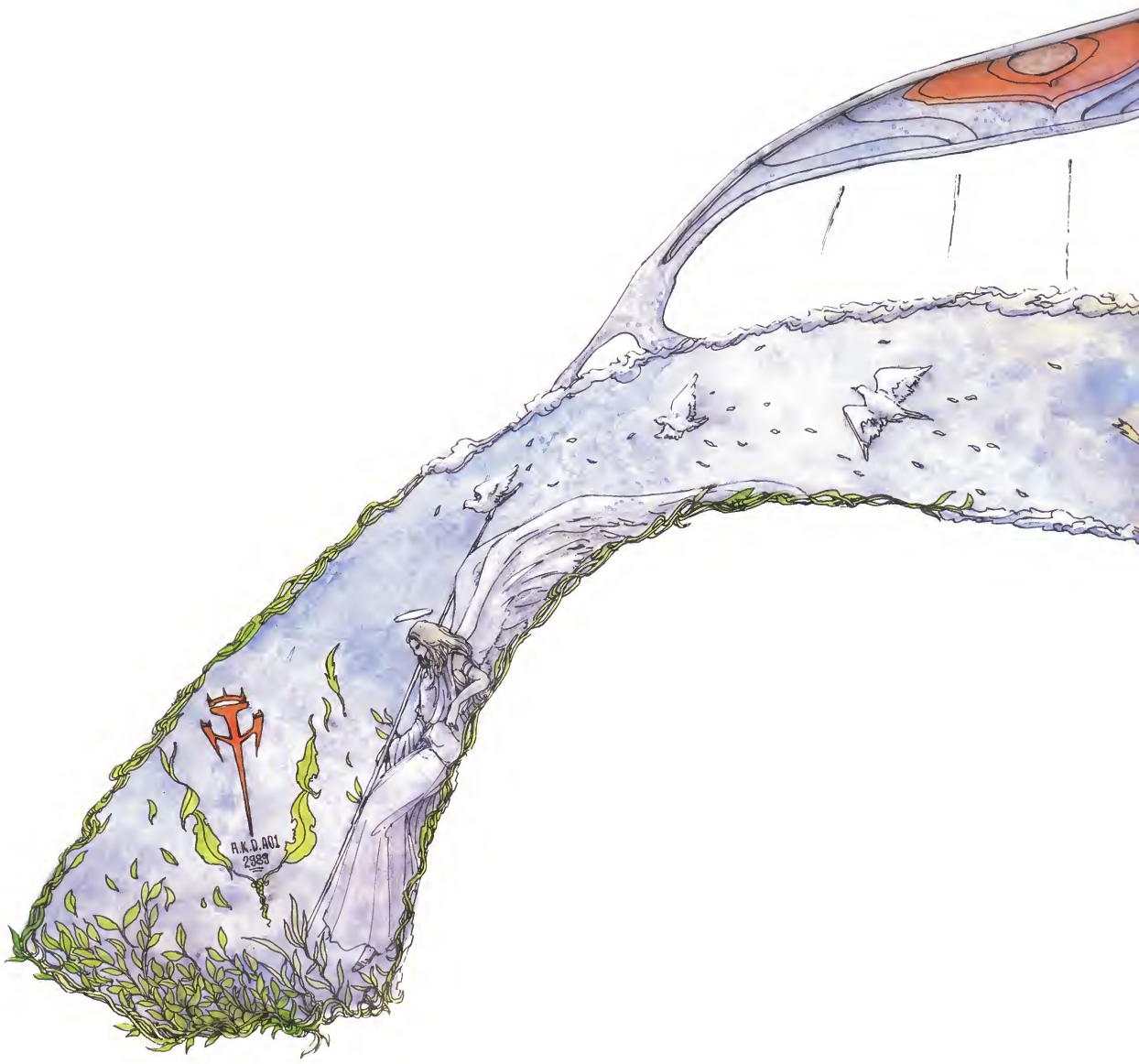
バックのフロート・テンプルであるが、しかし大きい、大きすぎる。毎回出てくるたびに場所が変わっていても共通している部分は全くない！というくらいにでかい！この本の表紙の正門（東門）は、第2話の頭にラキシスが入城した所であるが、それ以外にもバトラクシェ・タワーのある中門、そのはるか左手にある国会議事堂（タワーのいるシーン)、連載のいくつかのシーン、まだまだありそうである。その内フロート・テンプルの全貌図が出るであろう。少なくとも城だけで千代田区の広さくらいありそうである。



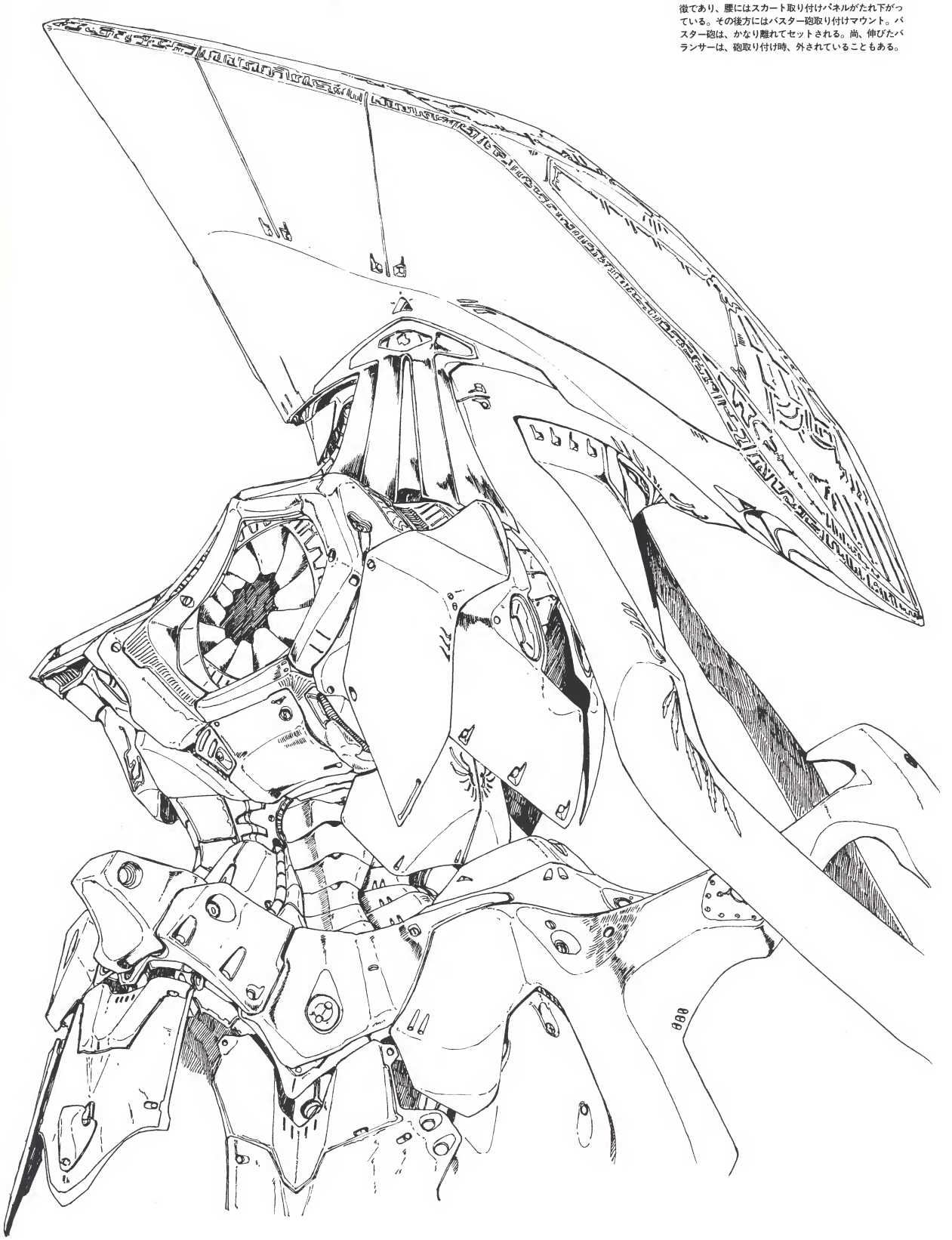
MORTAR HEADD MANUAL

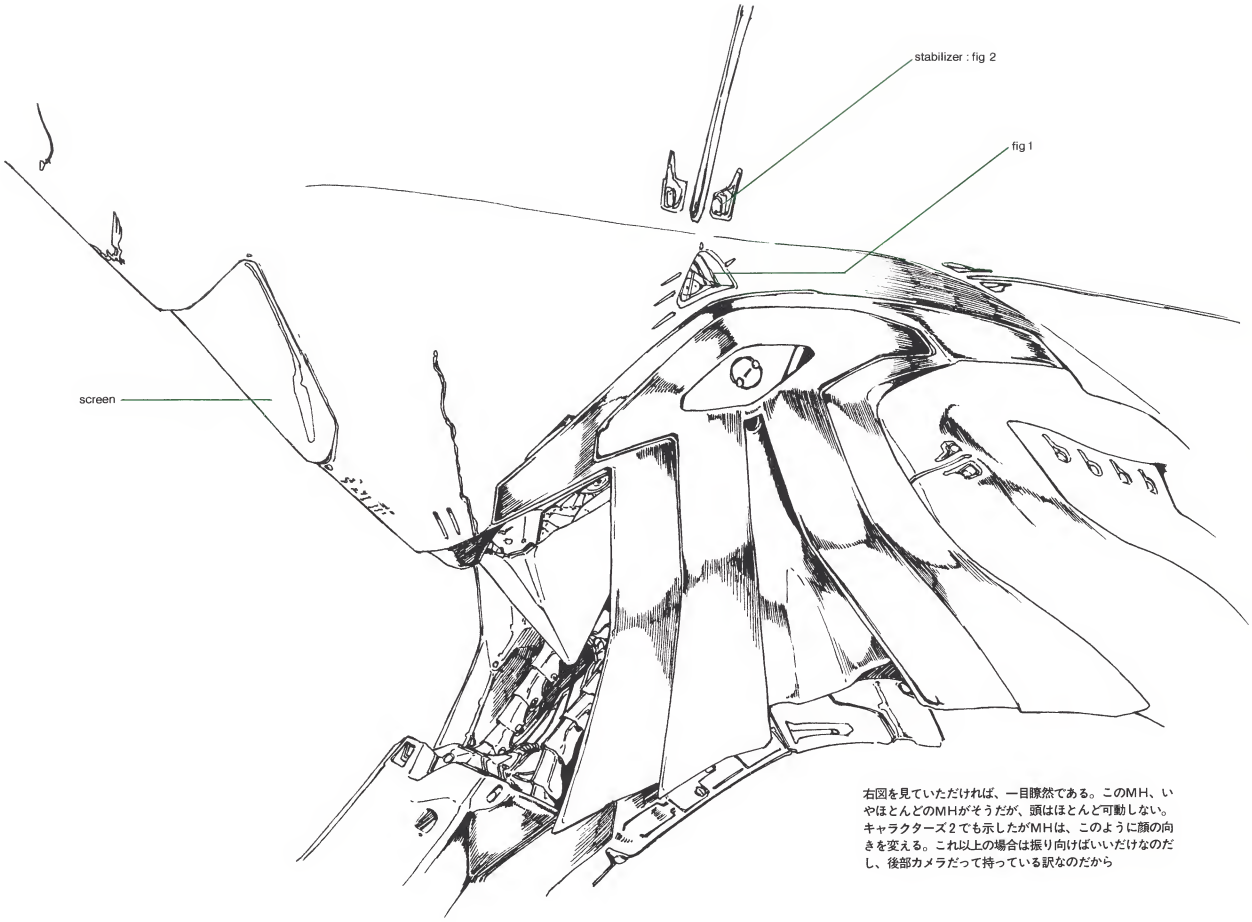
KNIGHT OF GOLD I

ナイト・オブ・ゴールドの肩の紋章である。左肩とは対になっているが、もちろん絵は異なる。たぶんモザイクであろう。ネオキチンの最初から着色されたチップを張り合わせて作られている。目は天照自身を表しているのであろうか。１人の天使と女神とセラフ、女神はリトラーを思わせる。右上のさぎ（小さぎ）はグリースの国鳥である。本当はもっと細かいのだが、これ以上やるとファイブスター一連載１ページに１ヵ月もかかってしまうので、今までやらなかっただけである。他のMHの紋章も大方、こういった風になっているはずである。例えばレッド・ミラージュの足のライン等は、この最終ページを見てほしい。



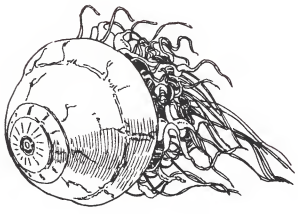
ナイト・オブ・ゴールド後方デザインである。肩のスタビライザーは取り外してある。頭部後方のスリットは、時間次元変換エネルギーの転化ポート。その下に長く伸びるヒレはバランサーである。背のスカートはMHの特徴であり、腰にはスカート取り付けパネルがたれ下がっている。その後方にはバスター砲取り付けマウント。バスター砲は、かなり離れてセットされる。尚、伸びたバランサーは、砲取り付け時、外されていることもある。





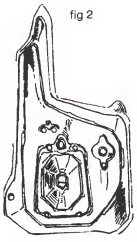
右図を見ていただければ、一目瞭然である。このMH、いやほとんどのMHがそうだが、頭はほとんど可動しない。キャラクターズ2でも示したがMHは、このように顔の向きを変える。これ以上の場合は振り向けばいいだけなのだし、後部カメラだって持っている訳なのだから

KNIGHT OF GOLD Ⅱ



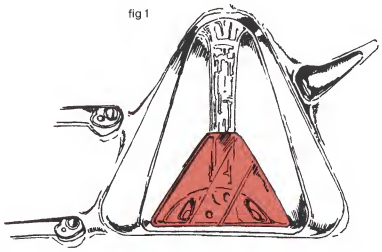
MHの眼球。カメラで見る訳ではない。MHという物体が見ている風景をコクピットにモニターさせるだけである。従ってMHの眼球は人間のものとよく似ている

fig 2

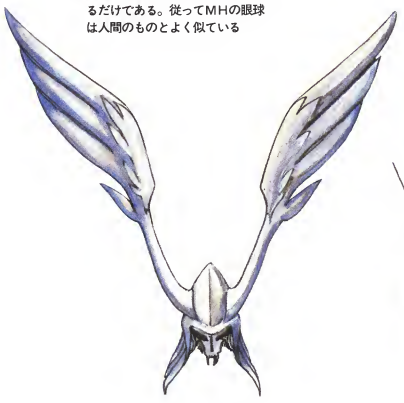


頭部側面の集中スキャナ、および水平機

fig 1

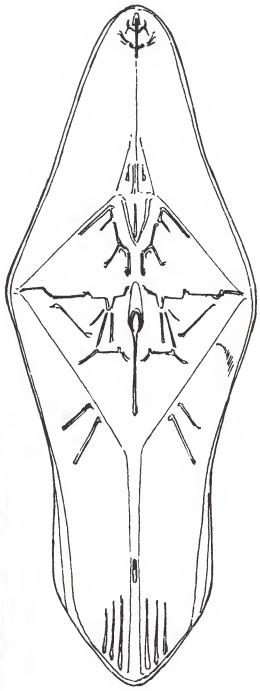


頭部側面レーザー砲台。赤くなっているのは、防護シールドがはめ込んであるためである



N・O・G頭部ファティマハッチの上、ミラージュマーク下のレリーフ。この通りである。単なるマークを塗りたくってある訳がない

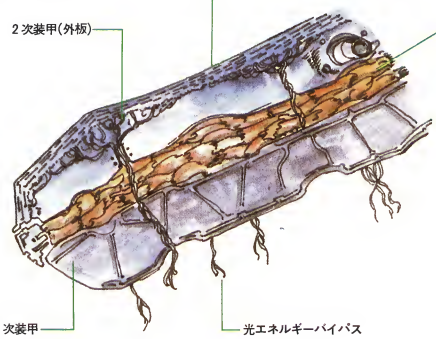
K・O・Gの側面図

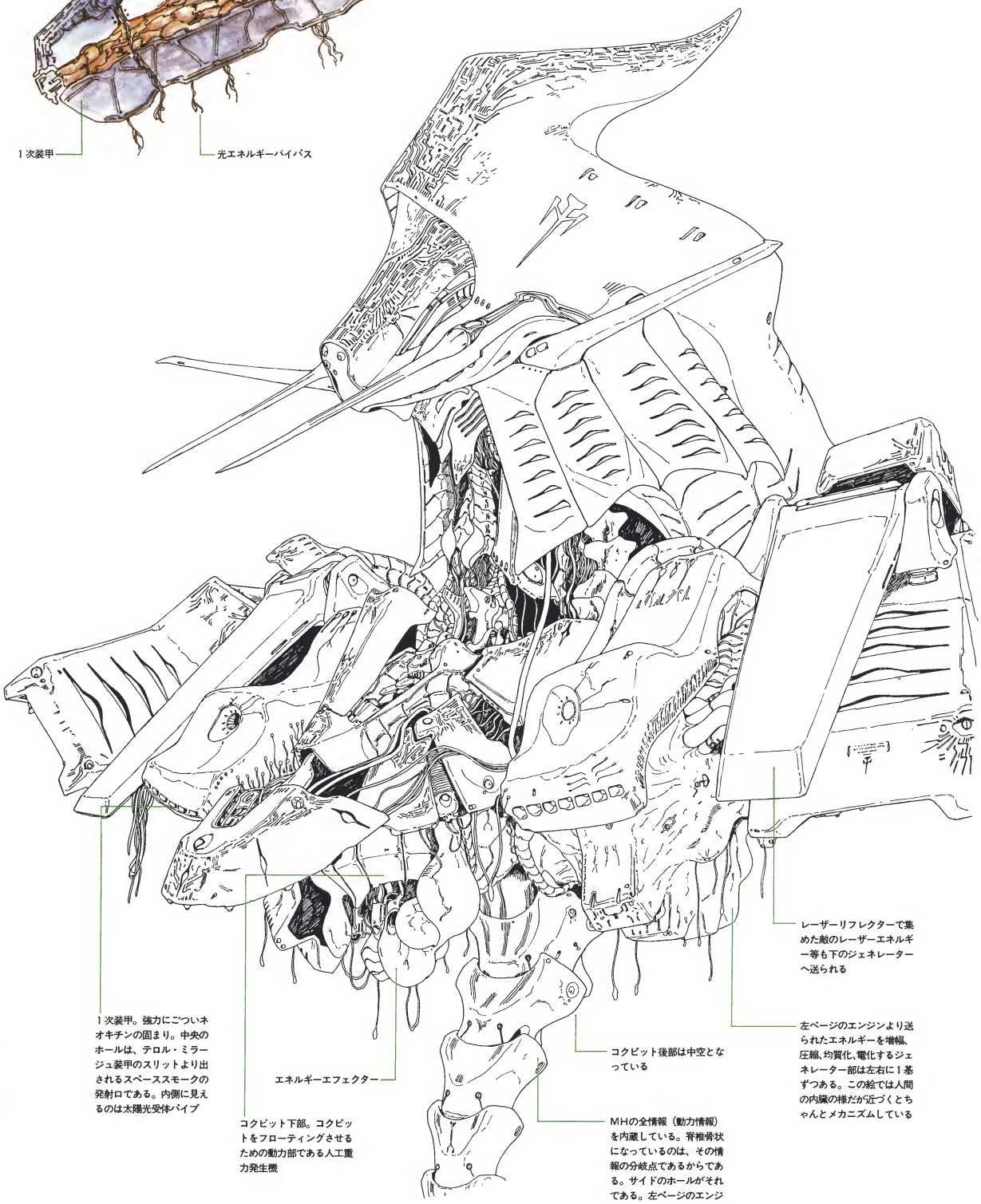


K・O・G頂頭部。あまりの複雑さに実は私も自信がない。おおよそこの様になっているはずである

LED MIRAGE I

装甲断面図





1次装甲。強力にごついネオキチンの固まり。中央のホールは、テロル・ミラージュ装甲のスリットより出されるスペーススモークの発射口である。内側に見えるのは太陽光受体パイプ

エネルギーエフェクター

コクピット下部。コクピットをフローティングさせるための動力部である人工重力発生機

コクピット後部は中空となっている

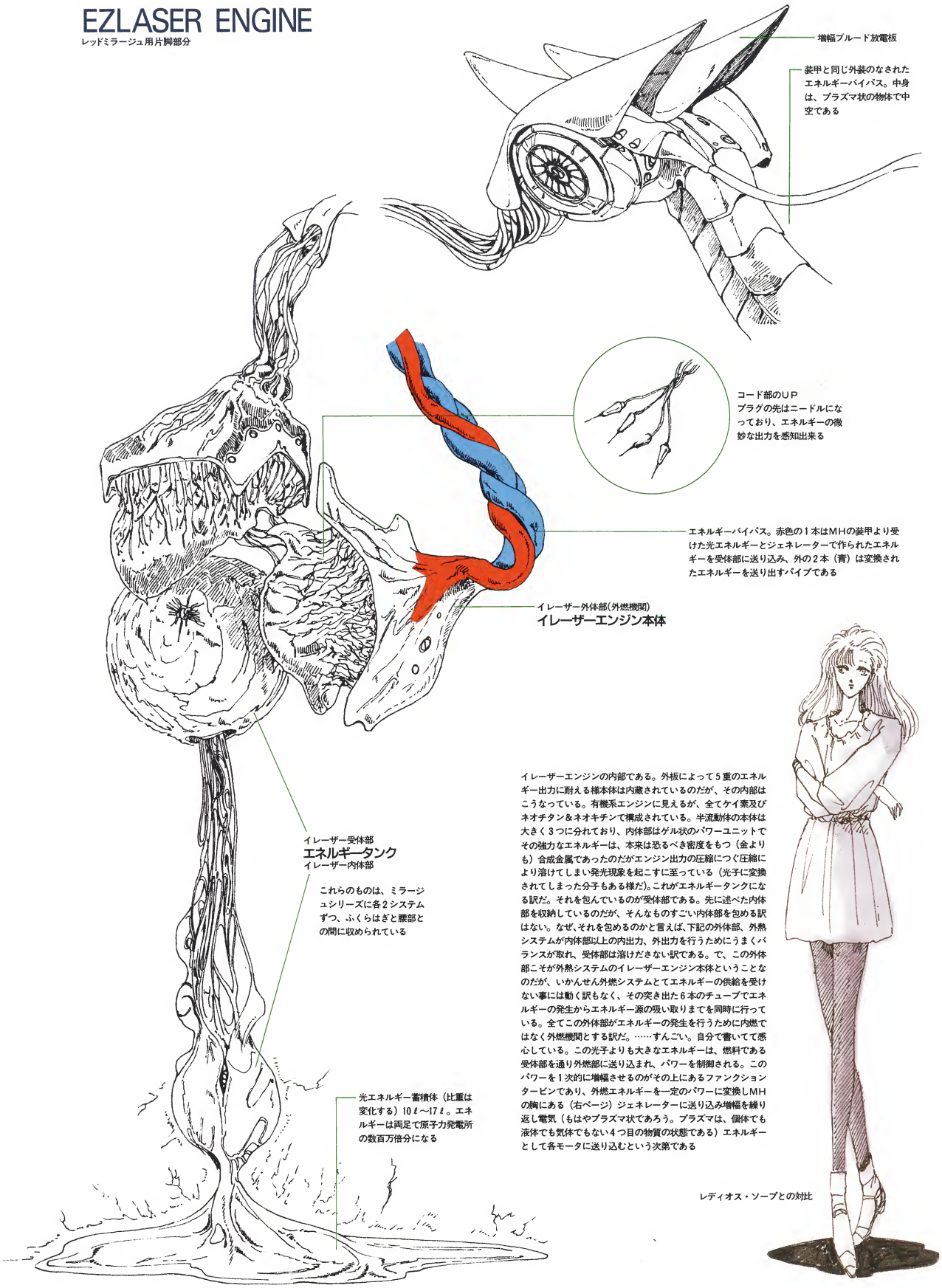
MHの全情報（動力情報）を内蔵している。脊椎骨状になっているのは、その情報の分岐点であるからである。サイドのホールがそれである。左ページのエンジンエネルギーのメイントラフィクスである

左ページのエンジンより送られたエネルギーを増幅、圧縮、均質化、電化するジェネレーター部は左右に1基ずつある。この絵では人間の内臓の様だが近づくとちゃんとメカニズムしている

レーザーリフレクターで集めた敵のレーザーエネルギー等も下のジェネレーターへ送られる

EZLASER ENGINE

レッドミラージュ用片脚部分



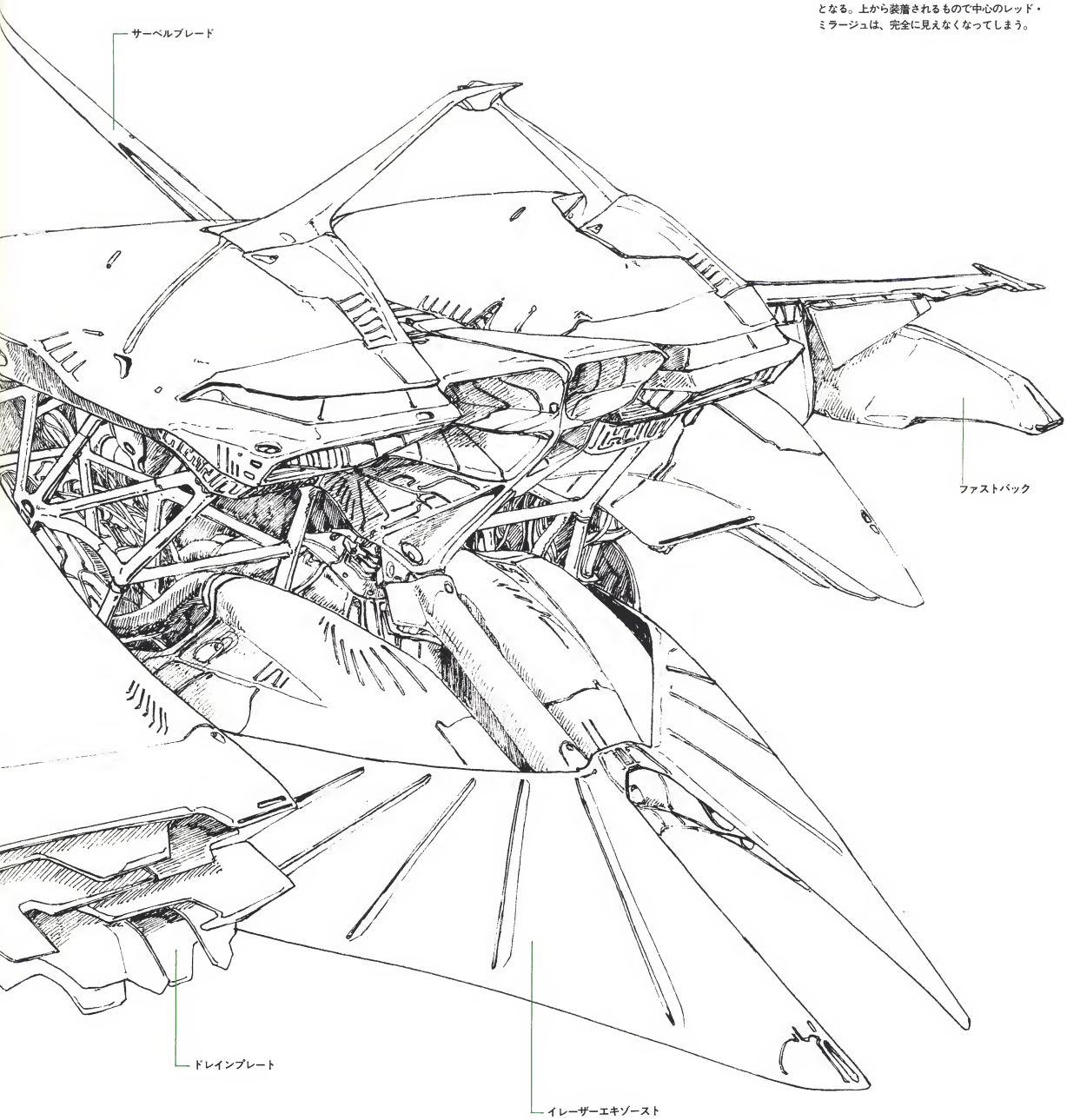
イレーザーエンジンの内部である。外板によって5重のエネルギー出力に耐える様本体は内蔵されているのだが、その内部はこうなっている。有機系エンジンに見えるが、全てケイ素及びネオチタン＆ネオキチンで構成されている。半流動体の本体は大きく3つに分れており、内体部はゲル状のパワーユニットでその強力なエネルギーは、本来は恐るべき密度をもつ（金よりも）合成金属であったのだがエンジン出力の圧縮につぐ圧縮により溶けてしまい発光現象を起こすに至っている（光子に変換されてしまった分子もある様だ）。これがエネルギータンクになる訳だ。それを包んでいるのが受体部である。先に述べた内体部を収納しているのだが、そんなものすごい内体部を包める訳はない。なぜ、それを包めるのかと言えば、下記の外体部、外熱システムが内体部以上の内出力、外出力を行うためにうまくバランスが取れ、受体部は溶けださない訳である。で、この外体部こそが外熱システムのイレーザーエンジン本体ということなのだが、いかんせん外燃システムとてエネルギーの供給を受けない事には動く訳もなく、その突き出た6本のチューブでエネルギーの発生からエネルギー源の吸い取りまでを同時に行っている。全てこの外体部がエネルギーの発生を行うために内燃ではなく外燃機関とする訳だ。……すんごい。自分で書いてて感心している。この光子よりも大きなエネルギーは、燃料である受体部を通り外燃部に送り込まれ、パワーを制御される。このパワーを1次的に増幅させるのがその上にあるファンクションタービンであり、外燃エネルギーを一定のパワーに変換しMHの胸にある（右ページ）ジェネレーターに送り込み増幅を繰り返し電気（もはやプラズマ状であろう。プラズマは、個体でも液体でも気体でもない4つ目の物質の状態である）エネルギーとして各モータに送り込むという次第である

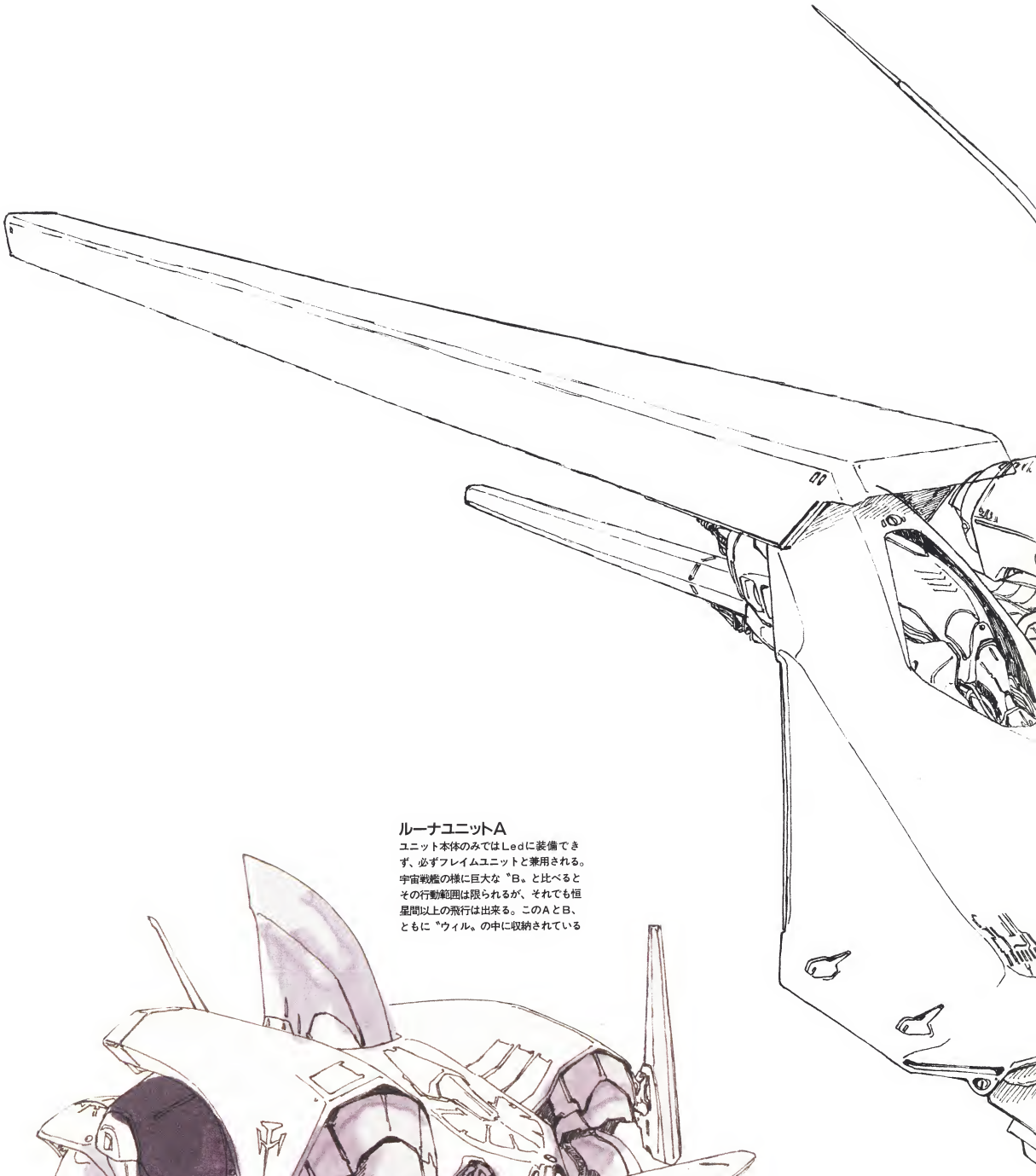
レディオス・ソープとの対比

LED MIRAGE Ⅱ

ルーナユニットB

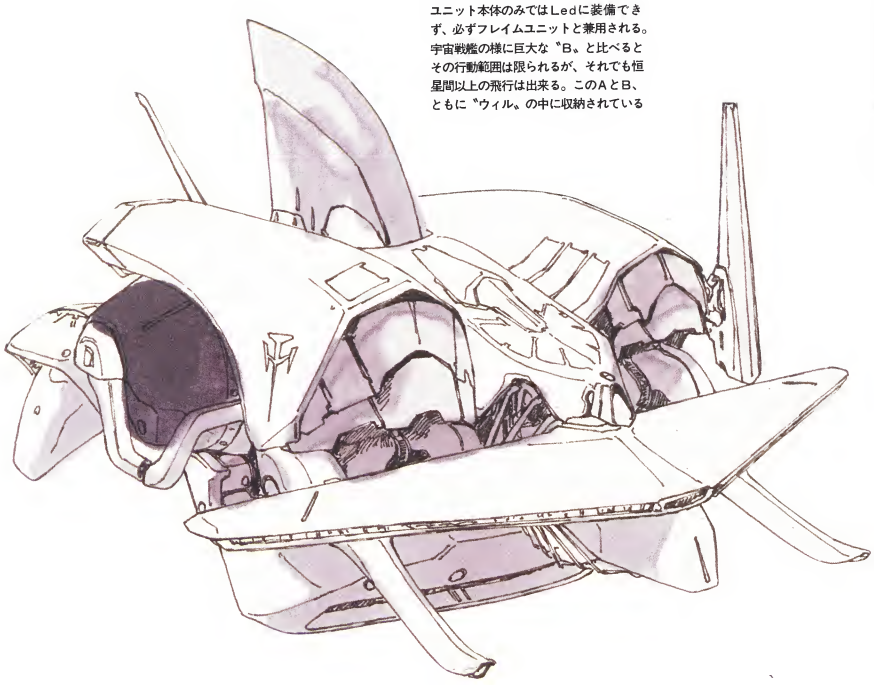
スペースミラージュの装備としてレッド・ミラージュの腰にマウントされるユニットにルーナユニットがある。2種あり、Aタイプは、フレイムタンク程度の防衛用、Bタイプが戦闘用の巨大なユニットでありこれは、後姿である。ルーナユニットBはフル装備のレッド・ミラージュにさらに追加されるもので、レッド・ミラージュ＋ビラルケマユニット＋ブーメランユニット＋ツインベイルとなる。上から装着されるもので中心のレッド・ミラージュは、完全に見えなくなってしまう。



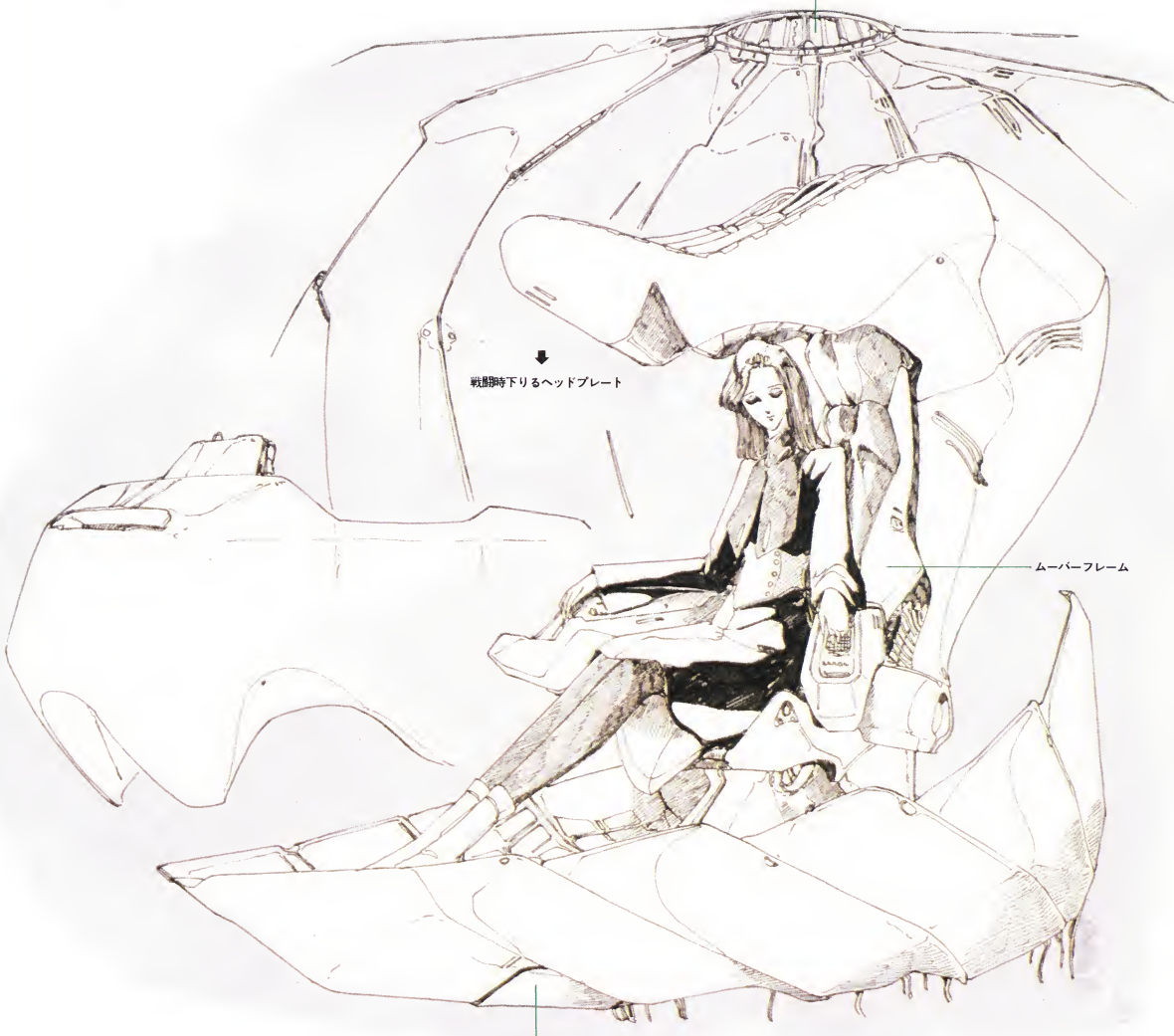


ルーナユニットA

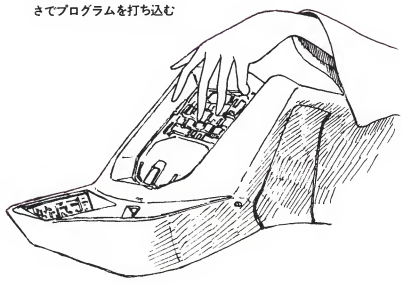
ユニット本体のみではLedに装備できず、必ずフレイムユニットと兼用される。宇宙戦艦の様に巨大な〝B〟と比べるとその行動範囲は限られるが、それでも恒星間以上の飛行は出来る。このAとB、ともに〝ウィル〟の中に収納されている

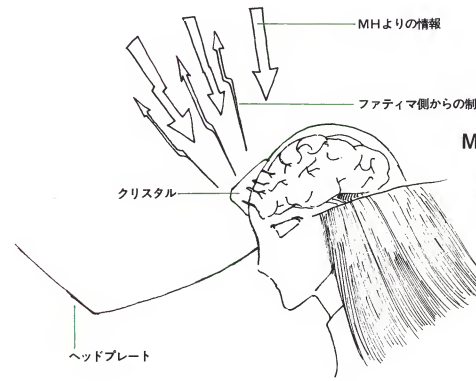


ミラージュシリーズのファティマコクピットは、ヘッドライナーコクピットも含め、K・O・G ～ テロルまで全て同様である。K・O・Gのもののみ天照用ヘルメットが異なるだけで、ラキシスが座っていたのもこれと同じ物である。
……ただ金張りがしてあるけど。タワーの乗る〝ゴウト〟だけが少し異なるがゴウト自体はヘッドライナー用スペースが組み込まれていないために仕方がない。メインコンソールには実はほとんど何もない。下部のスレッションプレートと同じくファティマの保護フレームとして設計されている。他のMHもほぼ同様だ。宙に浮いている体にコントローラーを張り付けるヘッドライナー側と異なり、ファティマ側はチェアタイプのムーバーフレームにゆったりと座ってMHのコントロールをする。ムーバーフレームは、MHの脳の一部である。ファティマは、そのまん中に位置している訳である



左右のコンソールBOXは、非常用キーボード。ウリクルもやってたが恐るべき速さでプログラムを打ち込む





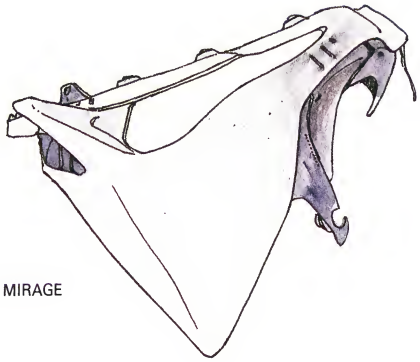
MHのコントロール

ファティマのクリスタルは脳に直結している。全て電波で受信を行う

FACE MASK フェイスマスクについて

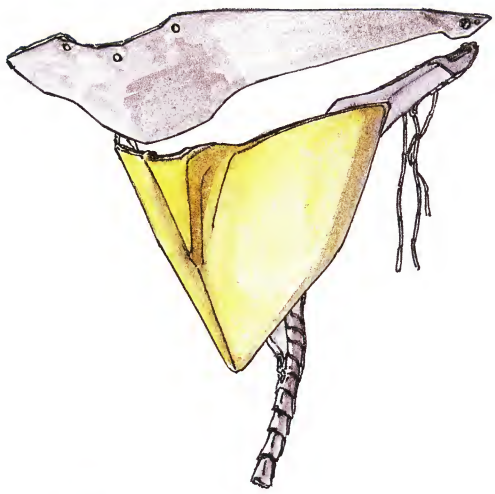
フェイスマスクは、MHの顔面を守る重要なパーツである。第2話のジュノーンの様にマスクとその下の1次装甲まで失えばその素顔が露出するのはミラージュに関しても同様である。ジュノーンの様な素顔ではないが（人間を思わせるような）かなりモノスゴイ素顔をしているはずである。マスクの内側には予備装甲とダンパーが入っており外板と素顔の間には70cm以上のスペースがある。もちろん、そのスペースは、リキッドやダンパーで充填されている。下図のようにフェイスマスクもかなり複雑な形態をしているようだ

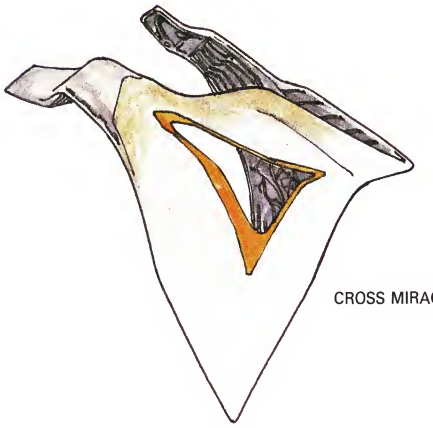
LED MIRAGE III



LED MIRAGE

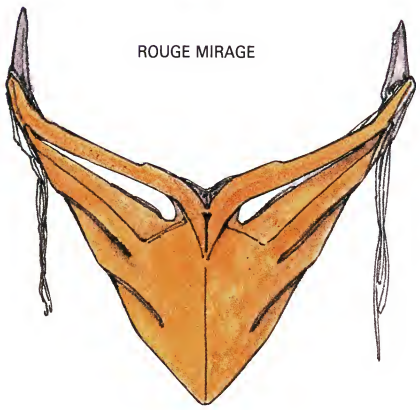
KNIGHT OF GOLD





CROSS MIRAGE

ROUGE MIRAGE

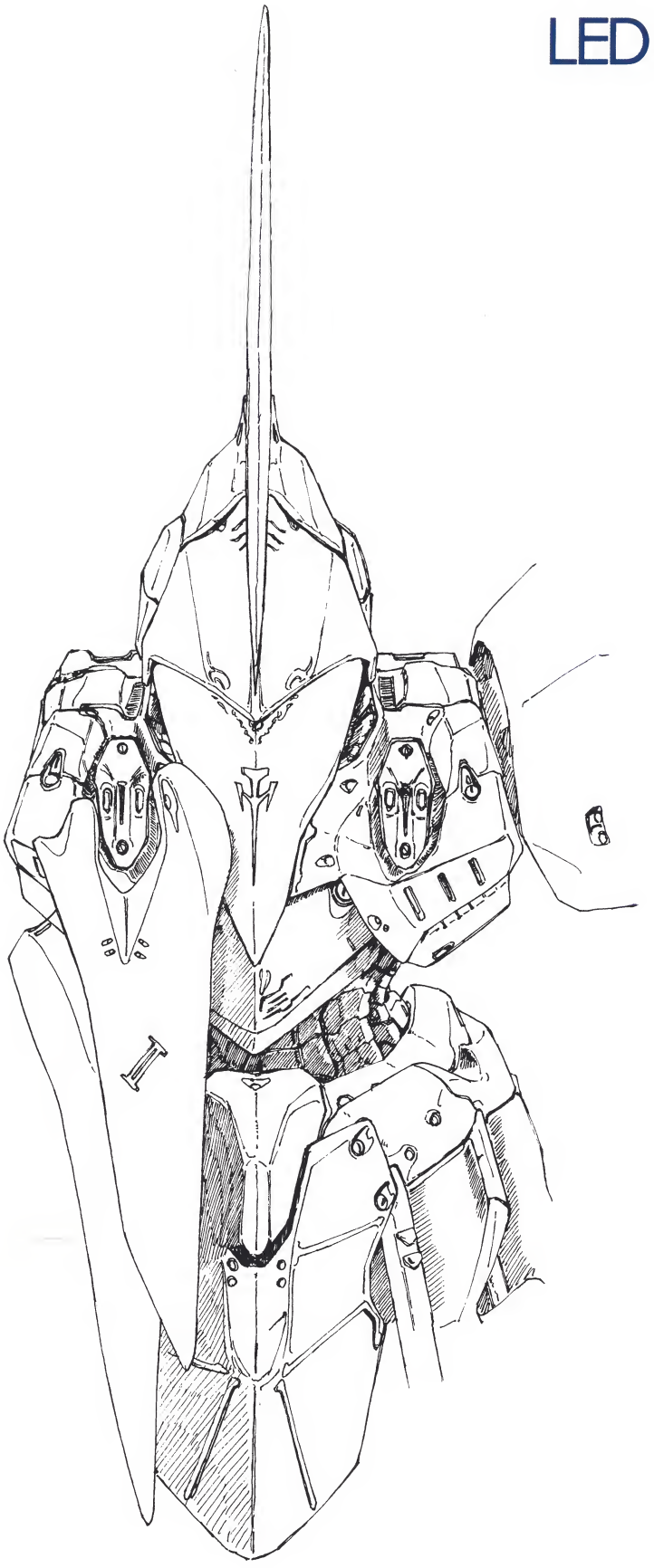


JAGD MIRAGE [R]

ついに……ヤクト・ミラージュのLとRでデザインが異なるのをバラしてしまった……

JAGD MIRAGE [L]

LED MIRAGE Ⅳ



どーだまいったか！　これがレッドのフルバックスタイルである！　……と全然声を大にして言えない……のがちょっとつらい……サトー氏、オダ氏、イクシマ氏、その他もろもろの皆様……。

レッド・ミラージュに関しては、実はあまりにも形状に不明な部分が多い。正面立ちポーズ Led からこの背面を想像するのは無理な話だ。しかし、小田氏や生嶋氏は、レッド・ミラージュのスカートパネルの枚数のトリックに気が付かれていた訳で、正面から見えるはずのない真後ろの装甲が立ちポーズにシルエットで出ているのだ。カーレル・クリサリスの Led は、バッシュとの戦闘ですでにフレイムユニットやこの背部の装甲を落としていたし、ジュノーでのLedは、素っ裸に近い状態であったため、この正式な後部装甲が今までずっと隠されていた……のだが、実はデザインが今年になるまで出来なかったのでほっぽっておいたという作者の怠マン。後部にマントの様につけられる装甲は、MHの特徴としてずっと考えていたのだが、ランドセルやタンクじゃ世界観が異なるし、という訳で、実験的に２年前の某劇場アニメの主役ロボットにつけたのはいいが、日の目を見なくなってしまった訳で、ここに来てやっと出た訳である……言い訳はしない、だが私は未だ１度も正式な背面図を描いたことはない。今回が何と４年ごしの完全版である。この辺のスカートをとっぱらうと……実は、エネルギージェネレーターの巨大なデコボコゴチャゴチャがあったりも……する……うう、ゴメンネ。特にK・O・Gなんてもうヒドイの極みだもんね、後ろにもカオがあるんだもんあいつ。ただただ、平あやまりごめんなさい……オ、オマケにMHって装甲が損傷する度にその形がすこしずつ変わるんですよ……

レッド・ミラージュ脚部のＵＰ。黒の女性像は全て彫刻、手前のファティマはベルダ。ジュノー初陣の2989年次はテストのため、ここまでのレリーフは無かったはずで多分ペンキで塗ってあっただけだろう、それ以降は全てこの通りであるがこーゆーのを描くと１ページ３ヵ月もかかってしまうのである。それは全く無駄な労力だからネ、ホント。でも本当はこうなっているのだョ。これほどまでに神神の彫刻を体中に打ち込まれたレッド・ミラージュ。きっとその数百万ともいわれる犠牲者へのいたわりであろうか？　尚、丸い穴はレーザー砲口である。これは小さいために正式データにも入れられていない。今回ここに収められたコクピットやエンジンは、ミラージュ・シリーズのものでＫ・Ｏ・Ｇからテロルまで共通しているが他ＭＨ(サイレン、バンドール等)のものとは、必ずしも同じでない。イレーザーシステムはミラージュの片側分でしかないことをご了承下さい

Interview

タバコをくわえた永野護がヌーボーと現われた。初対面。長い髪にジーンズ。ときどき故郷の京都弁が入る軽いノリの話し方。アニメ、コミック業界は超ネクラの人間ばかりと思い込んでいたこちらは、吉本興業のコミックバンドのメンバーといった雰囲気(失礼!)のキャラクターにだいぶ驚かされた。こちらは業界にはまったくの素人。ただ『ファイブスター物語』という巨大なエネルギーにあふれた作品を生み出している永野護という男に興味があった。さすがに繊細そうな長い指にはさまれたセブンスター。この煙にのって『ファイブスター物語』にかける情熱が伝わってくる。

さて、人物探究といこう。どんな子供時代だったんだろうか。

親は頭抱えたんじゃないかと思いますよね(笑)。小学校ぐらいまではけっこう普通にやってたはずなんですけどね。中学時代から音楽に狂い始めたでしょう。1970年代の初期ですから、どういうことかというと髪の毛ガンガン伸ばす、だんだん服装は派手になっていく。おまけに何かわけのわかんないにぎやかな洋楽を聴き始める。当時はビートルズも残ってたし、そういうもの中学時代にやるってのは完璧に不良でしたよ。見事なくらい。親から頼むから髪の毛切ってくれって泣きつかれて「ヤダ、イーッ」とか言ってね、すごく親不孝だったと思いますよ。

自己顕示欲がひと一倍強かったことだけは確かなようだ。最初に音楽で自分を表現したがったのは時代の持つ雰囲気というものもあったのだろう。デザイナーとしての芽生えはけっして早くはない。

小学校時代、図工といった授業あるでしょ。成績よくありませんでしたよ。その証拠に、いまの絵と大して変わってないんじゃないのかな(笑)。写生なんかに出たって山の上を走り回ってドングリ拾ってたという感じ。最後の5分ぐらいで仕上げちゃうという…。通知表は確か2ぐらいじゃなかったかな。

マジメに授業受けているような型にはまった子供だったら、永野作品のあの破天荒なキャラクターは生まれてくるはずもない。ただ興味深いのは京都府の舞鶴で生まれ育ったということだ。舞鶴といえば軍港を連想する。

軍艦とはお友だちなんですよ。何回か乗りましたからね。高速魚雷艇とかミサイル艦とか、気がつくとしょっちゅういましたからね。長距離フェリーとソ連からの木材船、それ以外は軍艦で埋まってるというところですから。「あれは軍艦ていうんだよ」って小さい頃教わって「汚ない船」とか言った覚えありますね。それに、うちのおじいちゃんが駆逐艦の抜師だったんですけどね、設計技師というか。「吹雪」っていうのを造ってたんです。かなり有名な駆逐艦です、世界に誇る。それの砲弾とかね、いまだに床の間に飾ってありますけどね。家には日本刀の大小もあって、それを振り回すの大好きだったんですよ。重くって落とすだけでモノが斬れるというスゴさ。当時から好きだったんですよね。それに車とかオートバイでテケテケ1時間ぐらい走ると海岸線になるんですよ。若狭湾っていうところで、けっこうリアス式海岸で、海の色は、夏の朝とかいうとエメラルド・グリーンに近い色をしてるんですよね。で、沖縄みたいな透き通ったエメラルド・グリーンじゃなくて、湖みたいなちょっと白の入った不透明なエメラルド・グリーンなんですよね。エメラルド・グリーンからブルーに変わって、ウルトラ・マリンに変わって……。この色パターン、完璧にぼくの色パターンだと言われたらそれまでなんですけど。

血とは争えないものだ。祖父の設計技師という血が永野の体の中を流れ、軍艦、日本刀、海の色といった少年期の心象風景といったものが『ファイブスター物語』などの作品の中に、デフォルメされてちゃんと生きているわけだ。さて、この血を呼び起こしたきっかけはいったい何だったのだろうか。

何なんでしょうね。たぶん興味はあったんでしょうね。中学の時にね美術部に入ったでしょう。あと『宇宙戦艦ヤマト』とかね。周りがワイワイいってた。それで同じ地元の高校から来たアニメの好きなやつがいて、いまアニメの作画監督とか監督とかやってるやつなんですけど、その男に完全に引っぱられたという感じですね。絵の方は。

絵も大切だが、『ファイブスター物語』のような大河ドラマを描くということは、かなり文学的な才能も必要とされるだろう。確かに永野はかなりのストーリー・テラーだと思う。その基礎にあるのは読書のような気もするが。

バイト代はほとんど本に注ぎ込んでた時代もあったから本好きなんですよね、すごく。マンガはいまだにあんまり好きじゃないんですけどね。文庫本とかハード・カバーとか買うだけでうれしくなっちゃう。本屋に行くだけで幸せという……、最近余裕がなくて、それが冷めてきたらちょっと怖いというのがあるんです。

どんな作家が好きなのだろう。

そうですね。O・ヘンリーも好きですし、『マノン・レスコー』のアベ・プレヴォーとか、アメリカの——アーリー・アメリカンの作家、けっこう好きなんです。アーヴィングとか。『トム・ソーヤー』の時代とか、マーク・トゥエインが生きてた時代。まあヘミングウェイなんかその最後にひっかかりますけど、あの時代が好きなんですよね。あとはフランス純文学になっちゃうと、かなり時代が飛びすぎちゃって予備知識が足りないっていう感じでしょ。とりあえず読むのが精いっぱいって感じですよ、ジッドとかあのへんの作家というのは。そういう点でイギリスの『シャーロック・ホームズ』なんかけっこう時代が近いものだから、あのレベルだったら何とかなるなっていう感じでしたね。この前、京都のうちに帰ったら、ぼくの本がないんですよ。「少年少女世界名作全集」がね、全部ないんですよ。「どこへやった」って聞いたら、「お前の小学校に寄付した」だって(笑)。

音楽をやって発散するかと思うと、閉じしまったという。なんだここことか思って(笑)。で、高校の時はね、そんなサークルに入ろうとも思わなかったし、大学に入ってもそうでしたからね。何だろうなあ……。マンガもあまり好きな方じゃなかったしね。手塚治虫の『鉄腕アトム』とかは記憶にあるんですけど、あと『ハレンチ学園』好きでしたけどね(笑)。やっぱり絵にひかれ始めたっていうのは、当時'70年代、アンダーグラウンド系のロックバンドのLPのジャケットがすごく斬新で、いまから見たら大したことないのかもしれないけど、それに触発されたのは間違いないですよね。一番最初に描いたのは、エリック・クラプトンだったような気がする。確か冬、コタツの上でね、一生懸命絵を描いているんですよ。エリック・クラプトンの立ちポーズ。確か「レット・イット・レイン」のシングル盤のジャケットだったと思うけど。「こいつカッコいいな」「外人、カッコいいな」って思いながら。ジョン・レノンとか、あと、ジンジャー・ベーカーとかね。そういう人物ばかり描いてましたね、人物模写みたいな。いまだに残ってますね、それは。もろ彫りの深い顔って、ぼくの描く男性キャラクターっていうのはそれをひきずっているんだと思いますよ。

音楽とデザイン、かなり不思議な組み合わせではあるが、この2つが共鳴しあって創作にパワーが生まれているようにもみえる。やがてこのツッパリは上京する。大学時代の話をしてもらおう。

拓殖大学なんですけどね、何で東京かっていったら確かに関西でもレコード買えたし、京都も大阪も神戸もけっこう都会してたし、だから問題はなかったと思うんだけど、やっぱり東京は何かの中心があるって気がついたんでしょうね。とりあえず東京の大学に入っちゃえ、入れるところならどこでもいいや。たぶんそれだけだったと思いますよ。後先考えてなかったですね、あの時は。受験勉強もしてないですよ。とにかく東京、東京でも都心でなくちゃ嫌っていうのがあって……。結局、行ったら八王子校舎でしたけどね。思いきりズッコケましたけどね(笑)。最初、国分寺に住んだんですよ。八王子と都心の真ん中ということで国分寺って決めたんです。すっごく単純なんですから(笑)。東京に来て、きれいな女(ひと)が多いなと思いましたね。化粧するのがうまいだけだって気がつくまでにちょっと時間がかかったね(笑)。その当時、松本零士の『男おいどん』がすっごく好きだったんですよ。だから東京に出たらぼくも四畳半に住もうと単純に決めてたんだよね。

四畳半の暮らしがスタートするのだが、永野は酒を一滴も飲めない。いったい何をして遊んでいたんだろう。

だって入ったのが軽音楽研究会っていうところでしょ。もうクレージーな連中ばっかり集まってましたからね。もう目上の人には絶対服従という、半分体育会系のサークルでしたからね。合宿なんかの帰り、中央線の列車がぼくたちのサークルの人だけになっちゃったんですよ。そこで「なんかやろうぜ」ということになって、そのなかで一番汚い格好してるハードロックやってるやつに「乞食の真似やれや」とか言って。電車のドアの前に新聞紙をゴザのように敷いて、そこに正座させてね、ドアがガラッと開くと、土下座しているわけでしょ、汚いやつが。そりゃお客はびっくりしますよ。「おありがとうございます」って言うと部員たちが一円玉とか百円玉ばらまいてしまう、そういうことばっかりやってましたね。1年に7日か8日しか大学に行かなくても、ちゃんと4年まで行ったという信じられないことをしてたんです。そのへんが軽音楽研究会のチームワークの素晴らしさ(笑)。試験の前だけお友だちで、あとは知らないというのがけっこういて……。だって大学の講義ったって、学ぶものはないってわかってましたから。はっきり言いますけど、時間のムダ、その分遊んでしまおうと。

そんな大学時代にも絵は描きつづけていたのだろうか。4畳半の暗がりの中で。

描いてましたね。やっぱりそんだけ暇があったというか、うちに帰るとひとりでしょ、下宿だから。始終ベースの練習してるわけにもいかないし、けっこう絵描いてたんじゃないかな。その頃『スター・ウォーズ』とかも

こもって読書をしたり、躁鬱(そううつ)病的なところがありそうだけど。

すっごく両極端ですね。そういう性格なんでしょうね、きっと。基本的には暗の部分が多いと思うんですよね。ダークというか、暗い部分がね。だけど親父とか、うちの環境とか、大学だったらクラブの環境っていうのは完全に動とか明の部分でしょ。そっちの方になじんだ時期もあって、こういうふうに分化しちゃったんだと思いますよ。

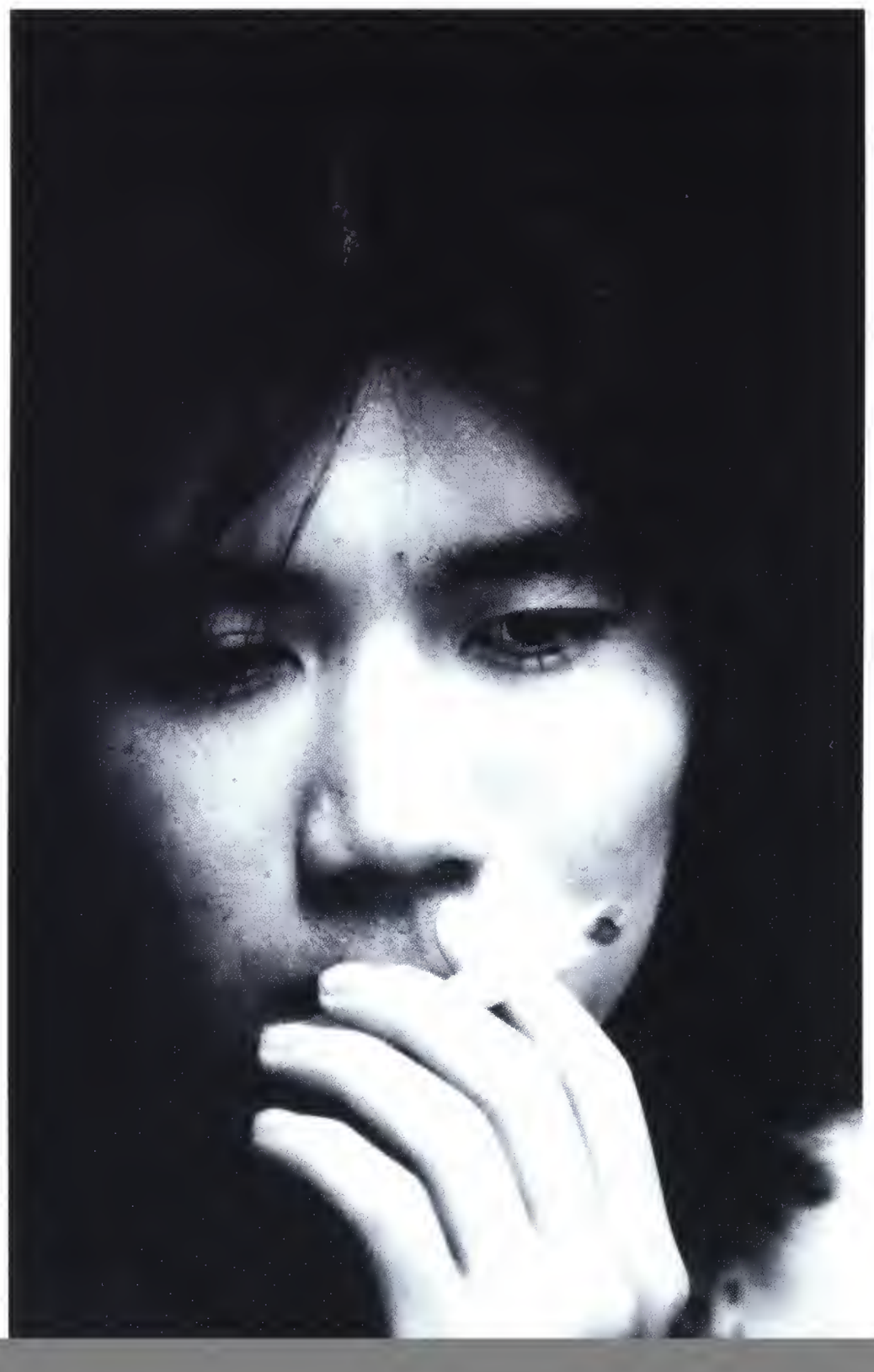
さて、話をデザインの方に戻そう。いつからプロのデザイナーをめざしたの？

就職する気はなかったんですよ。パルコでセールス・プロモーションのアルバイトしてましたし。そのパルコで第1回日本グラフィック展というのがあったんですよ。いま現役で活躍している連中がけっこう多かったんですけど。その展示をしたんです。いろんな絵が入賞しているんだけど、どの絵を見ても「全部盗作」とか思ったんですよ。「これあいつの真似」とか。H・R・ギーガーのとかね。当時ガイガーって呼んでたんですけど。それからロジャー・ディーンていう有名なやつとかね。そこの入選作や佳作、入賞作を見て、みんなオリジナルじゃなかったんですね。何でこんなものが入賞するの、ただ塗りがうまいだけじゃん、とか言ってね。デッサンと塗りがプロ並みにうまいだけで、何でこんな入賞してしまうのだろうと、頭に来ましてね。おれもやってやろう。おれのは100%オリジナルだとか言ってね。で、第2回に応募したら見事に滑ってしまってね。なんでだろう、ほかの連中と違う絵描いてるはずなのに、何で入賞させてくれないんだろうと思ったんですよね。当時から鼻息荒かったですからね。金賞とってもいいはずなのにとかブーブー、ブーたれてたの。この2回目も、また入選作がコピーなんですね。何でこんなサル真似みたいのが入賞しているのか。自分では自信あったんですよね。そこで1回目の挫折をくらわされました。そんなとき、海外のSFを専門に扱う「スターログ」という雑誌がアート大賞を応募してるっていうんで、応募して1次選考通ってるんですよ。日本グラフィック展で落ちてしまった作品はどうかなあと思って絵を持ってったんです。最初は出す気なかったんです、全然。そしたら友だちの川村万梨阿っていうやつが「もったいないからこれも出しちゃいなさいよ」「1回落ちた絵だよ」「かまわない、かまわない」とか言って、それ持っていったんです。それが最後まで残ったらしく「スターログ」の裏表紙にちゃんと載せてくれた。さすがに本家本元と思いましたね。それもあって絵に目覚めたというか、描きたくなったんですね。

自分の絵の評価を自分でするとしたら？

音楽に対するスタンスも絵に対するスタンスも基本的には同じなんですよ。すごい不安定なのは自分でも認めてるし、ただ、ほかのものをマネちゃいないよという自負はあるんですよ。それでサラリーマンになるのは嫌だし、イラストレーターになってもなあという、もう見えちゃう部分があったんですよね。求められている絵を描くとかそういう感じで。自分が100%描きたい絵が描けるかどうかってことですよね。ぼくは描きたいものを描きたいし、出したいものを出したいっていう欲望がすごく強いから、仕事があれば、絵さえ描いていられればとか、音楽さえできればいいやっていう考え方は最初からしてないんですよ。そういうふうに思い込めれば幸せなんだろうけど。そんなことやるくらいだったらテメエでマスターベーションしてる方がいいやという感じだから。そんなことで大学5年のときにウダウダしてたんです。毎日パチンコ屋に通って生活費稼ぎ出してね。仕方ねえ、パチプロでもなってやれって(笑)。

これだけ向こうッ気が強く自信家だと日本の社会ではつぶされてしまうのが一般的だ。そもそも会社が雇いたがらない。よく日本サンライズが採用したものだ。



デザイナーとして採用されるのは珍しいわけ？

デザイナーというのはアニメ業界ではエートなんですよね。はっきりいって。下積

「これがぼくの絵だッ」て出して、何とッチブックに2枚かな。「また持ってきてていわれた。「バカヤロー、びっくりしなたな」って感じでね(笑)。あまりいい顔をなかったんでアタマに来て、スケッチブックたに買い込んで、それに全部すさまじいザインとか、自分が思い描いているアニメションのSFものかな——ロボットもやないんですけど。それに近未来の世界かね、宇宙船とか、ヤマハが100年後にザインする車とかカワサキが100年後作る車とかね。なぜかその頃、バイク・メカーってみんな車作ってると思ってたかいまだにそう思ってるけど(笑)。それに来の女の子のブーツの形とか、男のエリ形とか、そういうのをバーッと持っていら「また来るとは思わなかった」とかいて、あとで電話で呼び出されたんです。

れを全部すっとばしたもんだからね。

だけど出る釘は打たれるということもある。とくに会社組織だと、面白くない人もいるわけでしょ。

ぼくと同じような眼で作品見てる人いないっていう感じだったから大丈夫だろうっていうすごい自信あったんですよ。それですごい仕事量だったんですけど「できるか」といわれて「たぶんできるでしょう」と……。膨大なデザイン点数ですからね。たぶんテレビ・シリーズ最高だろうといわれるくらいの。それもメカとキャラが同時ですから。おまけに美術設定とかも含んでますから。それで一時間に30本以上のデザインをへベレケで上げたっていうね。

じゃ、気が狂いそうな忙しさだ。

いや、これがまた大笑いなんですよ。サンライズに行くでしょ。昼すぎに。で何してるかっていうと遊んでるんです。女の子のおシリさわったりして。つまんなくなると別のスタジオの監督と話したりしてね。好意をもってくれる人がけっこういたんですね。変なやつだなあという興味があったかもしれない。やることがなくなるとパチンコ屋に行って夜7時頃帰って来て、一応スタジオには入るんですけど、仕事は何もやってないんですよ。鉛筆と消しゴムが置いてあるだけなんです。そこで設定担当の人が待ち構えてて「永野さん、まだですか」「ちょっと待っててね」って感じ。終バスが夜11時だからフルスピードで上げてたんですよ。そういう仕事ばっかりしてましたね。

サラリーマン社会ではとりあえず机にしがみついていると許されるみたいなところがあるじゃない。

というか、デザインっていうのは考えたってできないんですよ、はっきりいいますけど。机の前で何時間考えたって出てこねえものは出てこねえっていうね。それだったら机の前にいる時間がもったいないじゃないか。じゃ遊びに行こう(笑)。結局そういうことばっかりやってたんですけどね。それで1年間乗り切って6人分とか7人分の仕事をひとりでやったとか言われましたけどね。

これは創作活動の過程の話だからことばにしにくいと思うんだけど、考えても出てこないものがどこからわいてくるんだろう。

どうなんでしょうね、それ。ぼくも不思議なんですよ。ほんとは出てきているんでしょうね。頭のなかにとっておくんですよね、けっこう。で、パチンコ屋とか本屋でぶらぶらしたり、人と話しているとまた出てくるというか「こんな感じにしよッと」っていう。でも、けっこう「これ前に作ったデザインだし」とか自分で作ったデザインでも似てちゃダメとかいうのがあるんですよ。それじゃ進歩がないじゃないか、そういう、ジレンマってあるんですよね。自分の作品に対してとか、自分の仕事に対しての責任感というか、ぼくは絶対ほかの人より上だという自負はありますからね。いまだにそうですが、どんな状態で仕事をやろうが、作業時間は短いかもしれないけど、誰よりも真剣になっているという自負はすごくあったんですね。

この本を読んでいる若い人たちにも参考になると思うんだけど、永野護の仕事観っていうのを聞きたいんだけど。

いまだに思うんだけどね、なめた仕事とか、手を抜いた仕事とか、若い頃やっちゃダメだと思うんですよ。結局、若い頃、それを覚えちゃうとズーッとそれになっちゃうんですよ。自分が絶壁に立たされて真剣に全力を出してやらなくちゃいけない作品とか出てきた時に、出ないと思うんですよね、そういう仕事ばかりしてると。だからぼくはいつも全開だし、いつも全力出しているという自負はすごくありますよ。それを出せないときは彼いちゃいますから、作品をバリッと、あとないんですからね、1回でも手を抜いたら終わりだとか思ってますから。受け手になめられたら終わりだし、あッ手抜いたと言われたらそのへんから堕落が始まっていると思うから。全開の状態をずーッと維持していくってことは絶対大切じゃないかと思うんですよね。年くってからガキとか、守るものがいっぱい出てきた時に手抜き始めればいいんじゃないか、あとは惰性で生きていけるよって感じですからそれまでは全開で生きていくしかないじゃないかっていう感じがしますよ。それは変わってません、当時から。

手抜きをしないという永野の信念がよく出ているのが彼の描くメカだ。『ファイブスター物語』の〈モーターヘッド〉など存在感がある。やはり工業デザインの勉強などによって生み出せるものなのだろうか。

どうなんですかね。やっぱり物を見ていればいいんじゃないかと思いますよ(目の前のコーヒーカップを指して)。このコーヒーカップが描ければぼくのメカは描けるよっていつも言ってるんですけどね。ああいう複雑なものは、コーヒーカップが何百個か固まったものであって、それを1個1個描いていればいいだけというね。だから1個1個を正確に出してやれば、あの形の構成ってできると思うんですよね。「モーターヘッド」とか「ナイトウォール」とかあるんですけどね、ぼくの描くメカで。けっこうややっこしい形しているって言われるけど、何でややっこしいかっていうと、1個1個のパーツがちゃんと形を持って何かを主張してるから。何で主張しているかというと、ちゃんと形が描かれているから。その形を描くために必要なのはコーヒーカップ1個分の労力でいい。ただ全部を描くとなると数百個分の労力がいることになるんです。だから手を抜く仕事を覚えた人は、そういうものは描けないでしょう、ということだと思うんですよ。省略しようとか、ここはこういう形にした方が楽とか、こういう形の方が好きとかでやっちゃうとアマチュア・レベルといっしょじゃないかなっていう気がするんですよ。ぼくもまだ、そういった意味で完全なプロになっていないと思います。

人間描くのはどうなんですか。

人間はけっこう難しいですね。流線物でできているでしょ。流線体ってのは曲線の集合体でしょ。不定形物体だから難しいんですよね。人間や動物描くのは好きなんですけどね。

じゃ、ファッションはどうなんだろう。永野さんの描く奇抜なファッションは売りのひとつだと思うけど。

いや、これは単なる布っていう物体ですから、かなり楽です。考えるのも楽。でも、ファッションだって本職(ファッション・デザイナー)には負けたくないっていうのがあって、ぼくの描く世界のなかでは、ファッション・デザイナーが考え出すものよりいいものをって意識はありますからね。実際には負けているかもしれないけど。それに、流行とかもあるし、人の感覚ってのもありますしね。いままでカッコ悪かったものが、またカッコよく見えてくるという感覚自体の変化もありますから、それをどういうふうに作品にのせていくかってことですよね。人間でも太っている人の方がカッコよくなる時代もあると思うんです。たまたまいまの時代っていうのが、やせている方がいいみたいな感覚があって、ぼくの作品にもやせた人が多くでてくる、ぼくがやせているからかもしれないけど。だけど、やっぱり風格のある人の方が重みがあっていいという時期って、今後また出てくると思うんですよ、その時はその時なりに描いていかなくちゃどうしようもないじゃないですか。

このへんでちょっと話題を変えよう。アニメからコミックに転じて成功したのは『風の谷のナウシカ』の宮崎駿さんと永野くらいだと思うが。アニメのような共同作業をしていると自分だけの作品を作りたくなるの?

最初からコミックをやりたいと思っているか思ってないかの差だと思いますけどね。思っている人は思ってるし、思ってない人はズーッと思わない。さっきも言いましたけど絵を描かせてもらうだけで幸せな人と、自分の作品描けなきゃ嫌だという人と、それだけの差だと思いますよ。ぼくにはコミックを描きたいという意識は全然ないんですよ。自分の作品を作りたいという意識はあった。アニメーションという作業だと、現時点のレベルで、ぼくの世界観を表現しようと思ったら、とてもできない。予算的なものもあるし、プレゼンテーションの問題もあるし。ぼくの頭のなかに描いているクオリティ(質)の作品の映像を作れるだけの実力のある連中が集められるか。いることは確かなんですが……、こういう問題も第一にある。それを考えた場合に、コミックというのは手っとり早い、いい手段だと思いますよ。100%自分ですから、そういう表現形態ではマンガというのはすごくいいと思いますね。小説に匹敵しますから。100%作家のものだというね。

だが、共同作業でやっていたものをひとりですべてこなす、キャラクター設定から作画までである。これは大変な作業だろう。

キャラクター設定などは作品を作る楽しさのなかに入ってると思いますよ。大変のうちには入りませんね。要するにぼくの場合、シナリオっていう段階があるんですけど、シナリオを作った瞬間に、もうできあがったという気分になってるんですよ、頭の中では。もうこれは終わった! とね。ペーッとB4の紙に目いっぱい思いっきり真っ黒になるまで書いて、それをひと通り読んで「うん、できた」って言って、それでもう終わった気分になっているという……。さあ、あとは絵にしなきゃいけないっていう時点から、創作から仕事になっちゃうんですよね。ただの肉体労働ですよね、完全な。なかなか悲惨なものがありますけど。だから創作作業っていう段階が終わってしまったら、残ってるのは肉体作業だけだっていう。ただ、1枚の絵の場合は違うんですよ。1枚の場合ってのは描き終わった瞬間ですから、創作作業と肉体労働が終わるのが同時ですから。いまだにぼくが〈1枚の絵〉を描いているのは、気に入るが入るまいがとにかく、それが同時に終わる瞬間の気持ちよさがあるからなんです。マンガっていうのはやっぱりそこが違うと思いますね。コマのなかのひとつが完成しても、そんな満足感ありませんから。流れのなかのひとコマでしかない、パーツでしかないということは絶対大切じゃないかと思うんですよね。年くってからガキとか、守るものがいっぱい出てきた時に手抜き始めればいいんじゃないか、あとは惰性で生きていけるよって感じですからそれまでは全開で生きていくしかないじゃないかっていう感じがしますよ。それは変わってません、当時から。

とだから。そこがいくらうまく描けたって満足感というのは悲惨なくらいない。やっぱり1枚の絵とマンガは全然違うものだと思いますよね。あくまでこれはぼくだけの思い込みですけど。だから絵を描く作業とマンガを描く作業と、アニメをやってる作業と、みんな頭の中では分割されてますよね。

ここまでで永野の仕事に対する姿勢は見えてきた。ここからは大河コミックともいえる『ファイブスター物語』について聞いていこう。30歳前にして〈ライフワーク〉と銘うった超大作。正直いってここまでは永野のノリに流されないよう威圧的に質問してきたが、これからは永野の思うまま軽いノリでその構想を語ってもらおう。年表つき大河コミックってすごいね。

そうです。面倒くさいから。最初にこれはこういうストーリーであるって解からした方がてっとり早い、作品のなかで説明するのは嫌だ。これはこれからこうなってああなってと作品中で説明するには、ぼくの技術はまだ未熟だから。これは最近気が付いたんですよ。新しい手法で偉いなあ、とか思ってるんですよ(笑)。最初に予備テキストを渡してしまう。そこから読め(笑)。それで、本当だったら、あの作品1話1話のなかに埋め込まれなきゃいけないんだけど「ファティマ」とは何たるかとか「モーターヘッド」とは何たるかっていうことをね。全部省いて、いきなり登場させちゃう。なんて楽なんだろう(笑)。やっぱり読者っていうのは、中高生とか、それ以上を対象にしてますからね。小学生みたいな「見たよ！面白い！」ってレベルからちょっと上のレベルになってるでしょ。そうすると、年表見ただけで勝手に想像してくれる。勝手に想像してくれると、ぼくの食い扶持が増える(笑)。やっぱり想像したら先が見たいということになりますよね。だからマンガ週刊誌みたいに、この連載の先はどうなるんだろう、1週間とりあえず待とうというんじゃなくて、自分で想像して楽しんでくれてる部分がけっこうあると思うんですよ。読者にそういう楽しみを与えると同時に、その楽しみは実はぼくの読者獲得であって二石二鳥というね。で、「もう捕まえたら、あんたら放さへんで」「年表最後まで読みたいやろ。どんなるか、ここんとこ解かりたいやろ」「もう読み始めたら最後やで」というパンドラの箱みたいですよね(笑)。

膨大な登場人物ですけどすべてキャラクター設定はできているんですか。

できてます。それはもう作んなきゃ仕方ないんだもん。だけど時間かかってますよね、あれ。3年ぐらいかかってます。

人間が作る人工生命体の「ファティマ」ってのが出てくるでしょ。あの設定はかなり新鮮でしたね。

あれはいきなり出てきましたね。まあ『重戦機エルガイム』にもその原型みたいなものはちょっと出てるんですけど。けっこう助かったっていうのは、時代がうまく進歩してくれたおかげなんです。「ファティマ」を最初すごく抽象的に考えてたんですよ。ところが最近、バイオテクノロジーとかDNA遺伝子組み替えなんて考え方がでてきて、「ファティマ」っていうのは人間の姿をもってもいいと想定できるようになったんです。時代に乗ったっていう感じがしましたね。あれがもし3年前から4年前だったら「ファティマ」にはメカを内蔵させたかもしれませんね。ぼくは『鉄腕アトム』とか『鉄人28号』で育ってますからね、好きなんですよ、すごく、いまだに。でも、別にあれを超えるとか、あれを目指してるわけじゃないんですよ、全然。ただ、いまの時代だからああいうものができちゃった。結局ぼくも手塚治虫の末裔なのかなって気はしますけど、若干。

こちらは業界のまったく素人だから、〈キャラクター設定〉というのがどこまで緻密になされているのか知ってみたくなった。さて、ここからくわしく聞いてみよう。ファティマっていうのは結局はロボットなわけ？

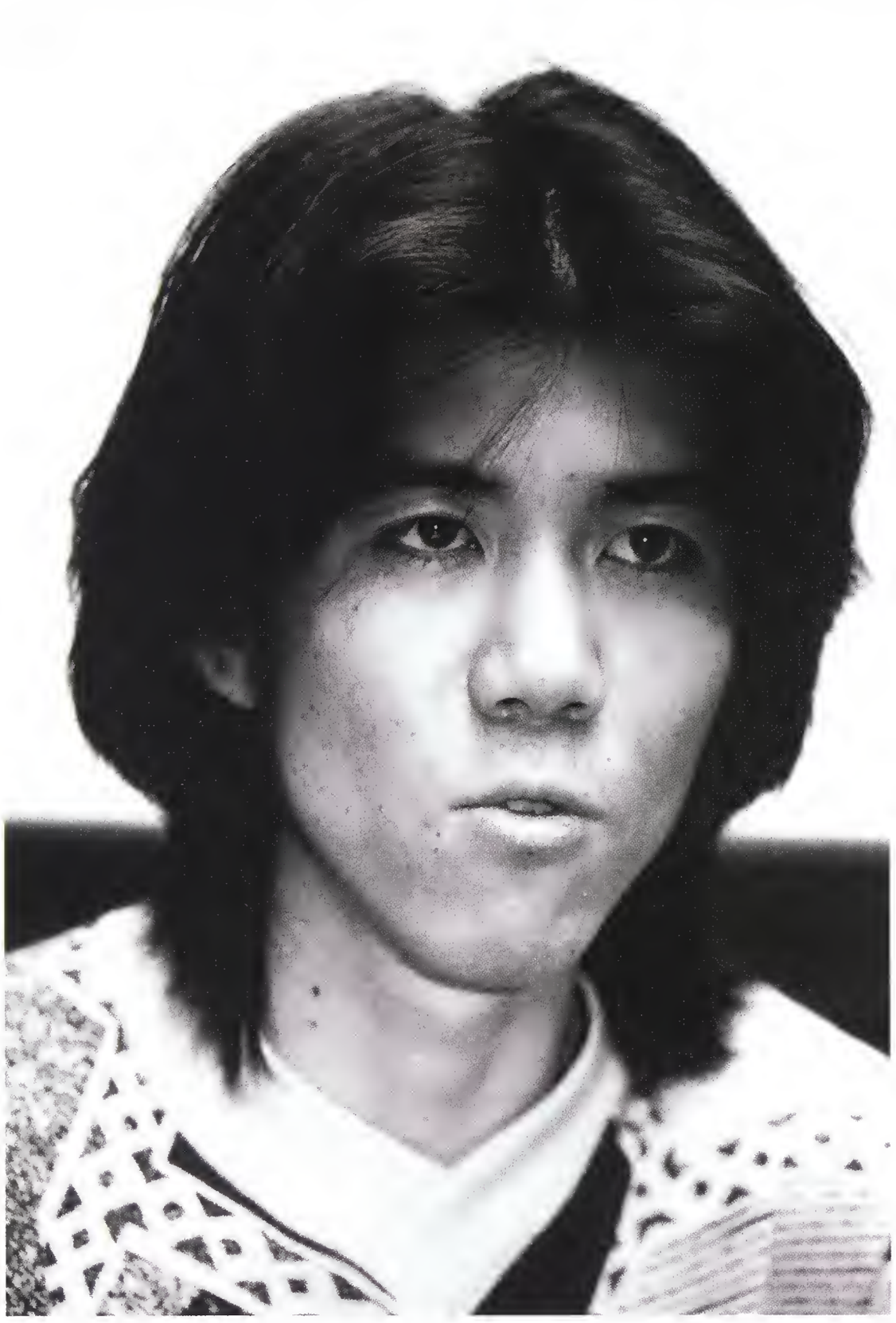
ロボットといっても人間と同じですよ。人間に作られた人工生命体ですからね。だからロボットといってもかまわないでやできていない。人間と同じ炭素でできているっていう……。切ったら血が出るし、もの食べなきゃ死んじゃうし。だから人間と同じエネルギー源を必要とするロボットですよね。

生殖はできなくてもセックスはできるの？

できるでしょうね。できるでしょうねっていうか、その目的で作られているんですよ、最初から。高級なダッチワイフですからね、あれは。

喜怒哀楽は全部人間と同じにあるわけ？

ありません。だいぶ欠落してます。普通の女のコの精神状態だったら、人殺せるわけないから。主人の命令だったら何でも聞くってことにしてますから。そのへんは若干どころか、かなり人間とは精神構造が違いますね。



〈ダッチワイフ〉ということばが出たのにはびっくりした。どういうことなの？

ぼくの口から言っちゃうと「人工生命体が生まれた」っていう発想があったんです。まず生まれたら何考えるかっていったら、もう目的はふたつ。戦闘に使うか、セックスに使うかっていうことを考えますよね、人間。兵士にするか娼婦にするか。男だったら兵士、女だったら娼婦ですよね。その延長線上にあるわけです。

やっぱりキャラクター設定というのはよくできているものだ。だが、永野護というのは創作の天才というよりもへつじつま合わせの天才〉といった方がピッタリくるような気もする。ロ数が極端に多いからかもしれないが。でも、ファティマの設定などは読者の〈心のスイートスポット〉をよく心得ているって感じがする。読者が吸い寄せられるようにやっぱり設定するんだろうか。

それは計算ずくなんですよ、完全に。ファティマっていうのはとりあえずきれいな顔

れを部すっぱしたんだからね。

だけど出る釘は打たれるということもあると会社組織だと、面くない人

もりわけでしょ。

これは創作活動の過程の話だからこと

にしにくいと思うんだけど、考えても出

とは情で生きてけるまでいくんだろうなんだ

ちられまでは全開で生きていくんだろうなんだ

時に手抜き始めればいいんじゃないかあ

ッとかナイトウォールとかメカで。けどうやだなあ。ほんとに有って時頃帰って来て一応スタジオ

事ひとりやってみたらと言われて

ね。

ではうまくいかない若い人たちにも参考

になると思うんだけど、永野護の仕事観

この本を読んでいる人たちに、仕事は何もってなんですか？

いんですよ。鉛筆と消しゴムが置いてある

ということを聞きたいんだけど。

ツがちゃんと形を持てて何かを描くことと、1個1個のパーツがやっぱりあるからかと、何で

描くのが楽しいんだろうと。

から。何で描いているかっていうと、1個1個のパーツがちゃんと形が描かれているからと、その形を描くんだ

分の労力がいることになるなと数百個

力でいい。ただ全部を描くことになるなと数百個

手抜きをしないと、というだけで、全

力を出してやらなくちゃいけない仕事とか、

手を抜いた仕事とか、若い頃、それを覚

えちゃうとスーッとそれにはまっちゃうんですよ。自分が緊張に立たされて真剣に全

と思うんですよ。結局若い頃、それを覚

いた仕事ばかりしてきましたね。

構えて「永野さん、まだですか？」とか「ちょっと

待ってね」って感じ。終バスが夜11時だか

らフルスピードで上げてたんですよ。まだそうですよ。

変なやつだなあと思われるかもしれないけど、

興味があったからかもしれないですね。

間は短いかもしれないけど、誰よりも真剣

のスタジオの監督と話したりしてね。好意

をもってくれる人がけっこういたんですね。

になるっていう自負はすごくあるんです

ぶんテレビ・シリーズ最高だろうとおもわれ

時でもね。「これ前に作ったデザインだ

でも、けっこう」それで1時に30本以上のデザ

インをスピードで上げていたっていうね。

出てきた時に、出なんでやらなくちゃいけない仕事とかね、1回

力を出してやらなくちゃいけない仕事とか

そういう仕事はかりしてると、というか

はじめを開けた、というか全力出していると

という自負はすごくありますよね。それを出

せないとは破りちゃいますから。全力を開けて

が始まっていると思うから。全開の状態を

受け手抜いたら終わりだしね。受け手抜いたと言われたらそこで終わりだしあ

手を抜いたら終わりだと思ってますから。

人間描くのはどうなんですか。

分の作品描きゃ嫌だというだけで幸せな人と、自

絵を描かせてもらうだけで幸せな人と、自

気持ちよさがあるからなんですよ。マンガっ

ていうのはやはりまずそれが同時に終わる瞬間の

いかとにかく人、それが同時に終わる瞬間の

の絵を描いている人はだけど、思っている人はズ

ーンと思わない。さっき言いましたけど、

全なプロになっていないと思います。

ぼくの描く形の方が楽とかこっちの方が

好きとかやっちゃうようマチュアレベル

最初からコミックをやりたいと思っている

思ってないかの差だと思いますけどね。

のが同時ですから。ぼくがまだ、そういう意味で完

ですよ。自分の作品描きゃ嫌だというだけで

分の作品描けばもう

とだから。そこがいくらうまく描けたって満足感というのは悲惨なくらいない。やっぱり1枚の絵とマンガは全然違うものだと思いますよね。あくまでこれはぼくだけの思い込みですけど。だから絵を描く作業とマンガを描く作業と、アニメをやってる作業と、みんな頭の中では分割されてますよね。

ここまでで永野の仕事に対する姿勢は見えてきた。ここからは大河コミックともいえる『ファイブスター物語』について聞いていこう。30歳前にして〈ライフワーク〉と銘うった超大作。正直いってここまでは永野のノリに流されないよう威圧的に質問してきたが、これからは永野の思うまま軽いノリでその構想を語ってもらおう。年表つき大河コミックってすごいね。

そうです。面倒くさいから。最初にこれはこういうストーリーであるって解からした方がてっとり早い、作品のなかで説明するのは嫌だ。これはこれからこうなってああなってと作品中で説明するには、ぼくの技術はまだ未熟だから。これは最近気が付いたんですよ。新しい手法で偉いなあ、とか思ってるんですよ(笑)。最初に予備テキストを渡してしまう。そこから読め(笑)。それで、本当だったら、あの作品1話1話のなかに埋め込まれなきゃいけないんだけど「ファティマ」とは何たるかとか「モーターヘッド」とは何たるかっていうことをね。全部省いて、いきなり登場させちゃう。なんて楽なんだろう(笑)。やっぱり読者っていうのは、中高生とか、それ以上を対象にしてますからね。小学生みたいな「見たよ！面白い！」ってレベルからちょっと上のレベルになってるでしょ。そうすると、年表見ただけで勝手に想像してくれる。勝手に想像してくれると、ぼくの食い扶持が増える(笑)。やっぱり想像したら先が見たいということになりますよね。だからマンガ週刊誌みたいに、この連載の先はどうなるんだろう、1週間とりあえず待とうというんじゃなくて、自分で想像して楽しんでくれてる部分がけっこうあると思うんですよ。読者にそういう楽しみを与えると同時に、その楽しみは実はぼくの読者獲得であって二石二鳥というね。で、「もう捕まえたら、あんたら放さへんで」「年表最後まで読みたいやろ。どんなるか、ここんとこ解かりたいやろ」「もう読み始めたら最後やで」というパンドラの箱みたいですよね(笑)。

膨大な登場人物ですけどすべてキャラクター設定はできているんですか。

できてます。それはもう作んなきゃ仕方ないんだもん。だけど時間かかってますよね、あれ。3年ぐらいかかってます。

人間が作る人工生命体の「ファティマ」ってのが出てくるでしょ。あの設定はかなり新鮮でしたね。

あれはいきなり出てきましたね。まあ『重戦機エルガイム』にもその原型みたいなものはちょっと出てるんですけど。けっこう助かったっていうのは、時代がうまく進歩してくれたおかげなんです。「ファティマ」を最初すごく抽象的に考えてたんですよ。ところが最近、バイオテクノロジーとかDNA遺伝子組み替えなんて考え方がでてきて、「ファティマ」っていうのは人間の姿をもってもいいと想定できるようになったんです。時代に乗ったっていう感じがしましたね。あれがもし3年前から4年前だったら「ファティマ」にはメカを内蔵させたかもしれませんね。ぼくは『鉄腕アトム』とか『鉄人28号』で育ってますからね、好きなんですよ、すっごく、いまだに。でも、別にあれを超えるとか、あれを目指してるわけじゃないんですよ、全然。ただ、いまの時代だからああいうものができちゃった。結局ぼくも手塚治虫の末裔なのかなって気はしますけど、若干。

こちらは業界のまったく素人だから、〈キャラクター設定〉というのがどこまで緻密になされているのか知ってみたくなった。さて、ここからくわしく聞いてみよう。ファティマっていうのは結局はロボットなわけ？

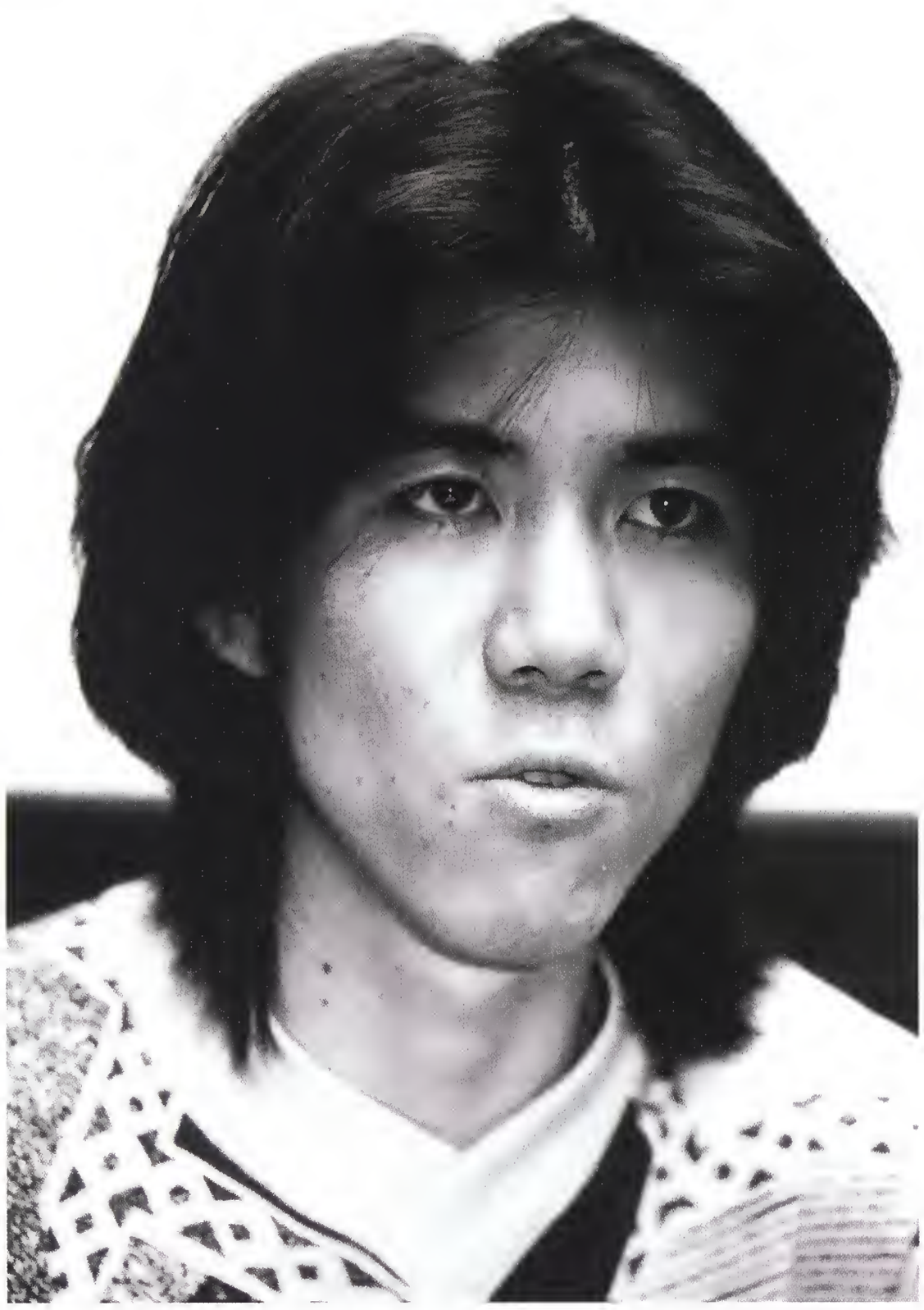
ロボットといっても人間と同じですよ。人間に作られた人工生命体ですからね。だからロボットといってもかまわないでやできていない。人間と同じ炭素でできているっていう……。切ったら血が出るし、もの食べなきゃ死んじゃうし。だから人間と同じエネルギー源を必要とするロボットですよね。

生殖はできなくてもセックスはできるの？

できるでしょうね。できるでしょうねっていうか、その目的で作られているんですよ、最初から。高級なダッチワイフですからね、あれは。

喜怒哀楽は全部人間と同じにあるわけ？

ありません。だいぶ欠落してます。普通の女のコの精神状態だったら、人殺せるわけないから。主人の命令だったら何でも聞くってことにしてますから。そのへんは若干どころか、かなり人間とは精神構造が違いますね。



〈ダッチワイフ〉ということばが出たのにはびっくりした。どういうことなの？

ぼくの口から言っちゃうと「人工生命体が生まれた」っていう発想があったんです。まず生まれたら何考えるかっていったら、もう目的はふたつ。戦闘に使うか、セックスに使うかっていうことを考えますよね、人間。兵士にするか娼婦にするか。男だったら兵士、女だったら娼婦ですよね。その延長線上にあるわけです。

やっぱりキャラクター設定というのはよくできているものだ。だが、永野護というのは創作の天才というよりも〈つじつま合わせの天才〉といった方がピッタリくるような気もする。口数が極端に多いからかもしれないが。でも、ファティマの設定などは読者の〈心のスイートスポット〉をよく心得ているって感じがする。読者が吸い寄せられるようにやっぱり設定するんだろうか。

それは計算ずくなんですよ、完全に。ファティマっていうのはとりあえずきれいな顔すから。そうしたら絶対に人間は本能的にその種をつぶしますからね。自分たちを超えるものが出てきたときっていうのは、それをつぶす、本能的に。そうやって人間は生きてきたんだし……。

立ちしてて、可憐で、やっぱり汚れていないっていうのかな。汚れていない女性の段階っていうとやっぱり女子中学生とか女子高校生ってなっちゃいますよね。そのイメージを持つものであればいいんです。あといろんなイメージがあるから看護婦みたいなのがいいとか、秘書みたいなのがいいとか、いっぱいあるでしょ。そういうもの全部をファティマにしちゃえ、これでとりあえず男の子は全員満たされるだろうって。そういう憧れって男だったら持っているでしょ。とりあえずこれで男の子は引っぱっておいて、あと、わけのわかんないメカを出していって、メカの好きな男の子が喜ぶ、自分も楽しいんですけどね、もちろん。困るのは女の子だ。女の読者だ。さてどうする。とりあえず『重戦機エルガイム』でぼくの描く男性キャラの魅力は実証ずみだから女の子も引っぱれる。とりあえずきれいな男の子と、あとハンサムな男の子と可愛い男の子と、あとシブイおっさんと、冷たそうなお兄さんを出しときゃいいだろう。全部ぶっ込んでしまえ(笑)。『ファイブスター物語』だからそれができるんですよ。それだけ膨大な人間が登場しても平気だっていうのは。

ライフワークのひとつという『ファイブスター物語』だが、そのスペクタクルで表現したいものは何なの?

いまカオスの時代っていうか、世紀末でしょ。もうひとつのものに凝り固まったって、仕方がない。それはそれで美しいんでしょうけど。それだったらいろんなことやろう。幽霊出したかったら幽霊出しちゃう。神さま出したかったら神様出しちゃう。それが'70年代の抽象的な思想とか、思考とかから抜け出して、もっと具体的に出してやれ、こんなものだって言ってやれ、例えば神というものもね。そのほか怪物も出してやる、地球も出したいから形を変えて出してやる。宇宙船も欲しかったら宇宙船も出してやる。それでロボット同士がぶつかり合ったり、少女マンガしちゃうところは少女マンガしてみる。全部やっちゃおうというね。ないものはないっていうような世界っていうか……。結局どういうことかっていったら、この世界なんですよ。この世界にある、この世の中で作られている、この世界で構築されている、そういうものをすべて含んでいる世界を表現しようということですね。

天才ペテン師にだまされているような気もするが、『ファイブスター物語』への意欲だけはわかった。さて、問題の私生活に踏み込もう。まだ独身ですが、あれだけきれいなキャラクターばかり描いているからかなりの面食いでしょう。

でもないと思いますよ、ぼくは。どっちかっていったら醜いもの好きですもの。女の子にしても男の子にしても、いい顔するときというのは関係ないですよ。ぼくはたまたま、みんながいい顔してる時のショットを描いているんだというふうに考えていただいたらいいんじゃないかというふうに思いますね。

なにか話をそらそうという気分が見え見え。ということは結婚が近いということと?

結婚って書くと、女の子のファンが滅るから書いちゃダメ(笑)。でも読者のみなさんはそういう点詳しいんですよね(笑)。誰々さんとはどうなっているんですか、どういう仲なんですかなんて手紙きちゃうものね(笑)。

ここで追いつめるのが、こちらの本意でもないのでカンベンしてあげて、今後の活動について聞いていこう。レコードが8月に出るんですって?

これからやるんです。マンガとか、アニメもそうなんですが、絵が完璧なものに仕上がっても、音が違ったらどうしようもないっていうのがあるでしょ。幸いぼくは〈音〉できるから、自分で表現できるから、何とかやりたいと思うんですけどねえ。

自宅にスタジオ作って、何百万円もする楽器買ったそうですが、よくそこまで思い切りましたね。

起きたらすぐ眼の前にキャンバスがあったら、すぐ描けるでしょ。起きた直後に機材がもうスタンバイしてあったら、すぐに音入れ始めるっていうことね。わざわざ六本木とかまでエッチラ重い機材かついでいって、ハウス・ミキサーの人たちにあいさつしたりして「いや、ここちょっとこういうふうにやってほしいんですけど」っていうよりも、先に自分でやってしまうという……。やっぱり自分で音を加工していった方がケタ違いに速いってのありますよね。

ひとりでやるって、どんな音楽? ことばで表現しにくいだろうけど。

全く新しい音楽になると思いますよ。日本に入ってくる最先端の情報っていうのがどこかで削り落とされたりねじまげられたりしてしまっているんですよ。絵の世界も同じなんですけど、音もそうなんですよね。いま日本で売られているレコードとかは、大半が商業レベルに乗っかった万人が聴きやすいものなんです。それはヘビーメタルであっても同じなんです。万人が聴けるヘビーメタルであったりね。ヨーロッパとかで本当に最先端にいる連中ががんばってる音っていうのは違うんですよね。日本で聞こえてくる音とかいうのは、はっきり言ってしまえば、みんな歌謡曲なんですよ。ぼくが聴いてしまえば、歌謡曲のアイドル歌手の曲と商業ベースのヘビーメタルがどう違うのって感じですよね。

アニメ、コミックと比較して、日本の音楽は遅れているってわけ?

はっきり言って遅れてます。絵は進んでます。世界に誇れるレベルにまでマンガとかアニメーションは進んでいます。というのは追随する国がいない。追随できないんだろうな。ウォルト・ディズニーという化け物は置いといてね。絵とかこういう分野では日本は一番優れているっていうか鋭いところを進んでいるはずなんですよね。だけど音楽に関しては業界にアホな連中が多すぎます。マイケル・ジャクソンが流行ったらブラック・ミュージックだとかね、ディスコ・ミュージックが流行ったらディスコだとか、ヘビメタが流行ったらヘビメタとか、いっしょになってはしゃいでいる人が多すぎる。結局、'80年代の音楽はみんな幼児向けの音か、口悪くいってしまえば精神的なおじいさん、おばあさん向けの安心感がある音か、あたり障りのない流行歌っていった程度なんですよ。そんなもんロックじゃないとぼくは思うんですよね。出始めのパンクとか、出始めのヘビメタは間違いなくロックミュージックだと思うけどね。

商業ベースに乗ると音も堕落するの?

広く浅く、いろんな人に知ってもらおうとかわめきたてると、音の方はどんどん大衆化するわけ、軟弱になっていくんですよ。先鋭的なものがどんどん削られていって結局こんなものしか残ってませんでしたというふうにね。まあ、これは絵の世界とか映画とか、作品というのは全部そういうもんですけどね。そこまで考えている人は日本にも何人かいるんです。でもテクニックの問題がある。うまいヘタというね。テクニックがいいから、いい音楽だとかいうバカな連中が多すぎますよ。テクニックですごいと感動することはいいですよ。全然悪くないでもそういうのとは別に、旬のものってうのはすごく不安定なんです。次の世代を担う連中に支持されていくものはそういう不安定なものでしかありえない。確立されたものとか、技術が追いついてきたり年満たされてるものっていうのはやっぱり寄りのものになっていくんですよね。安定したものを音でも作品でも望みたい。絵も映画も音楽も安定したものを供給してほしいという願いがあるわけです、大人の人には。それは土地持ってたり、家を持ったり、家族を持ったり、社会的地位を得たりするのと同じ意味で、そういうものを本能的に欲しがるんだと思いますね。でも、何考えてるか解からない若い連中っていうは、もっと不安定なものを好んで聴くし、ぼくはその不安定な状態でいたいってのがあるんです。

一般的にいうとどういうジャンルの音楽なわけ?

ジャンルでいうとユーロ・ビートっていうヨーロピアン・ビート・ミュージックっていうのがあるんですよね。それとポスト・インダストリアル・ミュージックっていうのがあるんです。これがいま、ヨーロッパでは間違いなく旬の音楽なんです。もうノイズに近いっていうか、感覚的な音を出してる。すごく感覚的な音だから、どう言えばいいのかっていうと何にも似つかない音。そういうもので構築された音楽ですよね。まだ日本には全然上陸していません。知ってる人もわずかです。でも認めてる人はすっごく認めてますけどね。

誰かがやったことがあるのって基本的に嫌いなんだ。

そうです。だって意味ないもん。人の後追っかけて、商売になるわけないじゃん。誰もやったことのないものだから商売になるわけでしょ。アニメにしたって。それは打算的なもの以前のものが働いているっていうか、人のやったことを追いかけても、そのやった人の落としたもの拾ってくることしかできない。ぼくそんなのいやだ。それだったら新しいところからガリガリ削りたい。大変だけど。そのうえ若い人驚かすの好きなんですよ。若い子って情報少ないでしょう。中学生とか高校生とか、醒めてるとか、ツッパッているとかいってもタカが知れてるから。衝撃的なものをやってやっぱり与えてあげないとね。

作詞、作曲、ボーカルをひとりでやるの?

歌います。これがすごいところ。ぼく詞を書くの得意ですもん。というか作詞活動やってたんですよ。高校の頃とか。いまだにうちに帰ると250篇以上の詞とかありますよ。恥ずかしいから封印してポーンと捨ててありますよ。ほとんど日記がわりに書いてましたから。ミュージシャン目指すんなら作詞、作曲できなきゃと思って。

なんでもひとりでやりたがるタイプ。

たまたま音楽業界から離れていたということもありますけどね。とりあえずひとりで叩き台を作っておけば楽だというね。

『ファイブスター物語』にしてもそうなんですよね。こういうことをしたい、ああいうことをやりたいって口で言ったってダメだから、作品をまずポンとやって、この次こういうのを作りたいって言えば、みんなワッと集まってくるでしょ。それはありますよね。説明は一切必要ない。ぼくの作品は企画書だと思っていただいていいんじゃないかな、叩き台の。『ファイブスター物語』にしても、今度作るLP(CD)にしても叩き台と思ってもらった方がいいと思います。まだそう第一段階なんだよな永野という人間は。

共同作業が嫌なわけじゃないの？

自分でやったら完璧に解かってますけど、どんな大根ができるかとかね。でも集団の作業だと人に任せる部分があるからカブみたいな大根ができるかもしれない。そういうのけっこう面白いでしょ。できるのは確かだけれど、びっくり箱みたいなものでけっこう面白いんじゃないかな。好奇心と満足感がいっしょにくるという。この団体作業っていうのはとんでもない魅力がありますよ、やっぱり。嫌いじゃないですよ、全然。

もっと有名になりたいとかないわけ？

若い頃はそう思ってましたけど、いまは有名になりたいっていうより、ここまであくどいことをしゃべってきておまえはいったい何だとか言われるかもしれないけど、でも自分の作品読んでくれて、喜んでくれるファンの顔見るのが一番うれしい。これすごいギャップがあるかもしれません、いままでの発言からするとね。でも全然知らない人にとりあえず笑いとか満足感とか与えられたことが見えた時っていうのは、すごく充実感っていうのがあるし、そのために、さあ、また身を削ってやんなきゃっていうのがあるからね。ただ有名になりたいとかっていうような発想だけだったら、ぼくはもっとうまい商売していると思いますよ。

暇な時はなにしてるの？

最近ほんとに趣味っていう趣味は車の運転ぐらいですね。これもあんまりできませんけど。あとはだいたい作品のことを考えていますよね。アホだと言われようと何と言われようと、いつも頭の中ではそればっかり考えてる、遊んでいても。けっこうね、ベッドで横になってて眠たいの一生懸命がまんするんです。3時間ぐらいがまんしてるんですよ。何やってるかというといろんなこと一生懸命考えてる、ボーッと。ベッドに入る瞬間ってすごく好きなんです、周りにバーッと本を積んで、きょうはどれ読もうかなとか、その時間ってすごい幸せ。一番安心感があるんでしょうね。女のコとかいるとそれができないからいやですね(笑)。

次はどんなフィールドに足をつっこみたいと思ってるんですか。音楽、アニメ、コミックときたらいきなり純文学にふれちゃったりしそうだけど。

小説書きたいですね。かなり欲求たまってるのは確かですよ、小説に対する。でも純文学目指す小説じゃないんですけどね。やっぱり『ファイブスター物語』ということになるんでしょうけど。

文章書くこと自体は嫌いじゃないの？

気にならないみたいですね。抵抗とか一切ないらしくてヘラヘラ書いちゃう、何も考えないで。でもA3のコピー用紙じゃないと書けないから原稿用紙に書くのは別の人がやる(笑)。原稿用紙だと文体がちょっとカタくなっちゃうんですよ。原稿用紙だと文章がすごく整理されちゃうでしょ。そうするとメリハリがちょっとなくなっちゃうような気がしてね。漢字知らないのはすさまじいですけどね、ほとんど平仮名で書いてる(笑)。難しい熟語知ってるのはいいんだけど、その漢字を知らない。

小説を書くということは、自分がいままでしてきたアニメやコミックを否定することにならない？

そうかもしれませんね。でも、それもけっこう面白いんじゃないですか。小説の魔力っていうのはすごいと思うんですよ。想像力100%の世界って好きなんです。文章ってのは空気で形を作っていきますからね。ぼくなんかが紙とか、立体物とか、音とかを使ってやってきたんですが、それを空気を使って書いてるっていう感じがするんですよね。小説のメリットというのは、速いんですよ、スピードが。あのすさまじく長い『ファイブスター物語』をいまのコミックのペースじゃ描ききれないって気がついたんです、さすがにひとりじゃね。やっぱ小説要る！

『ファイブスター物語』ってコミックでいくとしたら何巻までいきそうですか。

たぶん3000巻までいくと思いますよ、この調子だと。だってあの世界の1年を描くのに、この世界の1年で描いてるから。どうなるんでしょうね。

究極のライフワークとなるわけ？

そういうつもりはないんですよね。だからね、さっき自分でもうまいこと言ったなと思うんですけど、ぼくの作品は企画書なんです。『ファイブスター物語』ももしかしたら永野護本人の企画書かもしれない。だからいま巨大なプレゼンテーションをしているのかもしれません。

結婚して子供ができてもまた続いていて、子供が続きを描くようになったりして。

奥さんになる人が絵の下手くそな人でその血を受けついだら絶対描けませんね(笑)。でもそれはそれでいいんじゃないですか。そういうふうに種をのこしておけば。誰かほかの人が勝手に想像してもしかしたら描くかもしれない。ぼくはそれを笑ってどこかから見ている。死んでたりして(笑)。

神の目から世界をとらえているように見える『ファイブスター物語』の作者にとって死とは？

小ちゃい頃、「お母さん、死んだらどうなるの？」「ナンもなくなる。ナンもあらへん。眠った時と同んなじや」とか言われて、ぼくはいまだにそう信じてます(笑)。そう思う方がいいんじゃないかな、せいせいして。丹波さんが考えているような世界じゃいやだ、おれは絶対死なない(笑)。たとえ脳ミソだけでも生きてやる(笑)。

永野護は29歳。子供の頃の心象風景から死についてまで語ってもらったが、それに一貫していたことは自分に正直に生きようという思いがあることだった。私はこれほどの自信家を知らないし、これほど謙虚な男も珍しいと思った。ものを新しく創り出すという作業は自信がなくてはできないし、謙虚な心がなくては持続しないということなのだろう。30歳を前にしてひとつの頂点を築いた男、その今後を見てみたいというのがインタビューを終えたいまの思いである。

聞き手・布施登志郎

Time Line

【AD紀元】 以前は地球と似る。

AD4000 ジュノーの発見。ボイスの改造。植民星の開拓。
皇帝群家、アロスティー・カナーン超帝國を建立。

AD5000 炎の女皇帝の時代。星団のあらゆる基礎科学の成立。脅威的な力を持つ戦闘人間、精神パワーを扱う魔導師等が誕生する。そして最悪の破壊兵器、バスター・ランチャー登場。

AD6000 恒星間進出の頂点。星団は戦争につぐ戦争によって人類は人種、旧文明が入り乱れ、後の世に歴史が完全な形で残らなくなる。

AD8000 4つの太陽系への定着。星団の惑星改造。アドラー、ベスタロ等。

AD9000 恒星間飛行の限界。外宇宙へ出た人類は星団に帰ってくる。
超帝國の影響が薄れ、新たな国家が台頭を始める。
バスターコントロール。バスター砲の開発により生まれた外燃機関光エンジン、イレーザーエンジンの普及。

【星団歴】

0 4つの太陽系の星が落ちつき、各星間に協定法案がまとめられ施行された時をもち元年となる。ここの時点において人類の文明は頂点を過ぎ、折り返し点に入ろうとしていたのである。ジョーカー太陽星団は多年間にわたっていた。かつては外宇宙へ進出し光を越え次元さえも超越しようとしていた文明は、次第にそのスピードにブレーキがかかり、人類は進化の過程を逆行しはじめた。この時代からは1000年単位の歴史にも、さしたる変化は起こり得なかったのだ……。

980 科学の様式美が生んだ人型戦闘兵器モーター・ヘッドが誕生する。

2020 東太陽系の第2惑星デルタベルンの東方グリース王国において、王子アマテラス・ディス・グランド・グリース・エイダス4世、84代目グリース国王生まれる。先天性白子（アルビノ）であった。

2026 天才科学者ウラニウム・バランス、生体演算理論発表。

2040 アマテラス王子、その美貌と知性をもって、グリース王国はもとより東方諸国の人々から絶大な支持を得る。

2087 アマテラス、リトラーと結婚。しかし子どもに恵まれずリトラーは130歳という短命でこの世を去る。（130歳、地球人でいうと25歳くらい。この時代の人類の寿命は300歳前後）

2135 アマテラス、イレーザーシステムの改良を進める。（イレーザー・システムは星団中で使用されている重エネルギーを生み出すエンジン）

2200 この年あたりから2300年代にかけて国家間の紛争が頻繁に起きてくる。モータヘッドという究極の戦闘兵器が最小の犠牲で戦争の結果を出すようになったため。
だ。

2310 モーター・ヘッドをより強力にコントロールする演算機が狂気の科学者、リチウム・バランス公により生まれる。それはなんと、人間とまったく同じ生命体であった。ファティマと呼ばれる。

2324 アマテラス、グリース王国の王となる。30歳。彼はこの前後30年をかけてデルタベルンの国家間の利権をまとめる役をになっている。

2397 アマテラス37歳。不思議なことだが彼は成人後まったく年をとっていないように見える。

2400~ アマテラスの東太陽系と、強大な国家がいくつも存臨している北太陽系はわりあい安定していたが、小国家が乱立する両、西太陽系は混乱を極めていた。この期間に作られ失われたMHやファティマの数は膨大である。

2813 アマテラスの近衛騎士団はFENC（ファースト・イースター・ミラージュ・コーア）と命名され、アマテラスの持つ全軍をまかされることになり、MHボーンド・ミラージュを駆って各国の紛争鎮圧に出ている。

2875 アマテラス、グリースを周辺とする東方10カ国を統治下におく。
南太陽系の大国のひとつ、コーラス王国の大帝、コーラス2世、近隣諸国をまとめコーラス王朝を形成する。この年王子、コーラス3世生まれる。

2878 アマテラス、デルタ・ベルン星大統領に就任。

2899 アマテラス、デルタ・ベルン統一。AD（アマテラス・キング/ダム・ディメンス）となる。この事件は星団中を震撼させた。同年、彼の筋書となる戦艦ベルクレールがDr.バランシェによって完成。

2900~ 危ぶまれていた星団中の資源確保が、いっそう苦しくなる。何千年も時を経た合成素材の寿命は変質を始める。そしてさらに第4太陽系のカラミティ・ゴーダースは星自体が惑星改造の影響で変化を起こし始める。この年アマテラス、880歳。

2955 アマテラスの空中宮殿フロート・テンプル完成。全副2.5キロの高空3000メートルに浮かぶ巨大な島である。

2987 星団有数の科学者、Dr.バランシェ一連命の「3女神」のひとりアトロポスを披露せず、いずこかに逃がす。

2988 バランシェ最後の作品、ファティマ、ラキシス、クローソー生まれる。
同年、アマテラス、ラキシス入手。クローソーはジェノーのコーラス3世のもとに。

2989 この年のコーラス王家とバグーダ帝国の戦闘の最後に先行型レッド・ミラージュ3台が戦闘参加。MHマイスター、レディオス・ソープ、コーラス3世より王家の宝剣預かる。
クローソー、王家のMHジュノーンとともに封印される。

2992~ アトロポス、LED・ドラゴンの効生と共に350年もの間、隠遁生活にはいる。

2994 西太陽系へスペース連合共和国でマグダルとテプレ生まれる。

3007 レッド・ミラージュ全機、アマテラスのMHナイト・オブ・ゴールドとともに星団に公開される。第2期ミラージュ騎士団。

3009 ミラージュ騎士団のモンスター、2本のバスター砲を装備した重MHヤクト・ミラージュの完成公開。

3010 魔導大戦始まる。（マジェスティック・スタンド）
これより大動乱の時代にはいる。

3079 マグダル皇女、アトール聖導帝国の新女皇帝になる。
魔導大戦終結。終結後、国家間の勢力バランスは激しく乱れる。

3159 アマテラス、突如として隣の惑星アドラーのレント進形へ武力侵略を開始。

3162 アドラー星、AD に編入。以後、アドラー星はアマテラスの前線基地となり大規模な宇宙市が構成される。

3180 アマテラス星団史上最大の宇宙船ザ・ウィル建造開始。この船はバランシェが残した設計であった。

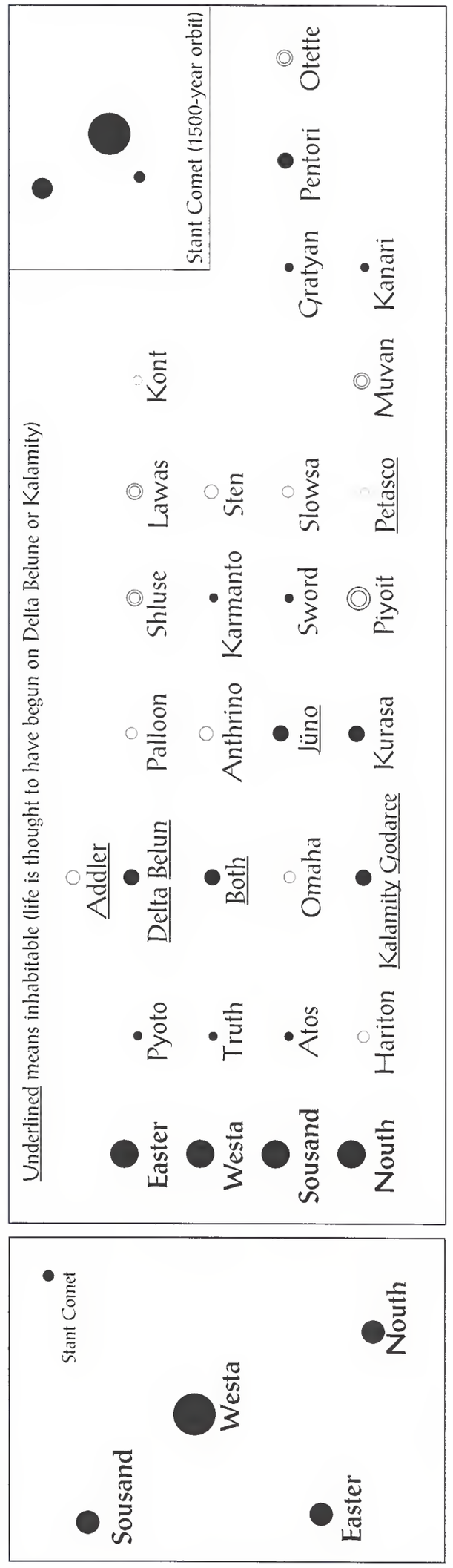
3185 ザ・ウィル完成。星団統一に向けて国民の志気を高める。
この年アマテラス一15歳。

3199 アマテラス、内の太陽系ボスへ進行開始。
5年後制圧される。
この魔導大戦以来、混乱の収まりきっていない星の多くの人々は安定したアマテラスの政治を歓迎し、ADへの編入を短期間で受け入れる。ただし、ナン大陸のカステポール地方はなぜか従来通りの自治区のままであった。また、アトール聖導士朝だけは自治権を残された。

3225 スタンド遊星接近。1500年周期で太陽星団にやって来るこの遊星群は改造されてイ星に何らかの影響があることが予測された。
同年、アマテラス、スタント遊星に向かう。

3230 アマテラス、カラミティ・ゴーダースの各国へADへの加入を要請。しかし、星団最古の歴史を誇るフィルモア帝国以下、各国は無視。

Star Chart



3234	アマテラス、武力侵攻開始。しかし、アマテラスの戦略と手順を研究していた各国は団結し、手強かった。
3238	この年ミラージュ騎士団投入。戦況は一時泥沼化する。
3239	スタント遊星、カラミティ圏で地殻変動、磁気の乱れが激しくなり、カラミティ星からの脱出、移住者が増える。
3910	星団各所より反抗アマテラス勢力の騎士達がジュノーに集まってくる。アマテラスがジュノーを制圧下におくことは明らかであった。
3952	同年、アマテラスの所にボオス星からの使者が来る。アトロポスであった。
3960	ジュノーの次期王にして王子、コーラス6世、ジュノーンとクローソー発見される。しかし、クローソーは封印されて目覚めることはなかった。
3967	アマテラス、中心国フィルモア帝国にナイト・オブ・ゴールドを駆り、ミラージュ騎士団全軍を投入。スタント遊星の接近によって崩壊するカラミティ星への最後の通告である。 しかし、この戦闘時、ゾビドー測に開座したナイト・オブ・ゴールドは、アマテラスを射出し、ラキシスと共に爆発寸前のカラミティに残される。爆発の衝撃をやわらげるために半径5000キロにわたってバスター・ランチャーで星は削り取られ、ゾビドー測には対スは回収されず、そのままナイト・オブ・ゴールドとともに次元の果てに行方不明。
3968	コーラス王朝マイスナー王家の生き残り、ルンカ王妃に王女ディジナ生まれる。 同年、アマテラスの手に掛かり王妃は死亡。ディジナはその後、不明。
3998	アマテラス、ファティマに寿命が来ていることを重要視し、手だったファティマを眠らせる。 星団では非人型ファティマ、エトラムルベと切り替わって行き、かつてのファティマは減多に表に出ることが無くなる。騎士達の数も少なくなり、一人の君主しかいない星団でのファティマは滅多に表に出ることが無くなる。騎士達の数も少なくなり、一人の君主しかいない星団でのファティマは滅多に表に出ることが無くなる。騎士達の数も少なくなり、一人の君主しかいない星団でのファティマは滅多に表に出ることが無くなる。騎士達の数も少なくなり、一人の君主しかいない星団でのファティマは滅多
4044	ディジナ・マイスナー、ボオス星カステポーの大地に着く。
4050	ディジナ、カステポーの反抗アマテラス勢力の中でコーラス6世と出会う。
4061	コーラス、各星を放浪し、反抗勢力をなんとかしようとするが、なかなかうまくいかない。 なくあしらうモーターヘッドを見せつけられるにしたがって、自分の騎士の血が目覚めていくことに気づく。
4062	コーラス、剣の修行始める。出会っていく多くの騎士達が、かつての騎士達の末裔であることに気づくこともなく……。 放浪の最後に不思議な幽霊、ソープという少女に修行を受け、惑星剣を託される。
4075	
4076	バランカ家の女帝、アテンタの手によりボオス脱出。 コーラス王朝3大王家、コーラス、マイスナー、バランカ、各家離散、消滅。 コーラスの騎士、黒騎士グラード、ジュノーンとクローソーをポリョイ大陸の密林に隠す。 進む中のグラード死去。 アマテラス、星団連合王国発足。 元アトロポス、ミラージュ騎士のユーバンドラの元へ。
4080	ジュノー内戦始まる。コーラス6世、ジュノーの代表として反抗アマテラス軍の先頭に立つ。
4082	アマテラスのNロウダー・スカッピとりのミラージュ騎士の裏切りにより、コーラス軍の手に。
4088	各地に隠れていた騎士やファティマがモーターヘッドと共に次々とコーラスの元に集まってくる。
4090	コーラス軍ボオスを解放。カステポーに侵攻したAKD軍はLEDドラゴンの炎によりほぼ壊滅したことに続き、この時からユーバンドラの失政によって次々とAKDの崩壊が始まる。
4093	デルタ・ベルン内戦始まる。
4100	AKDの衆数、空中宮殿フロートテンプル崩壊。コーラスのジュノーン、ユーバンドラのナイト・オブ・ゴールドA干と、相打ち。 二人の女神は駆け上がっていく……。 デルタベルン星、LEDドラゴンの《ユーサーフレーム》で焼き尽くされる。 同年、アマテラス、コーラス3世からの預かった王家の剣をコーラス6世に返し、コーラスが正当なコーラス王家の世継ぎであることを証明し、デルタベルン国民、ミラージュ騎士団とともにザ・ウィルで星団を去る。もちろん逃げたのではなく、ラキシスを探しに行ったのだ。とんでもない光の神だ。
4101	コーラス6世、星団を解放。
4103	コーラス6世、ディジナと結婚。
4255	コーラス、295歳でこの世を去る。
4300	モーターヘッド次々と不可動になっていく。 また騎士達もファティマを連れ、また、ひとりで消えていった。 戦乱の世は続く……。 より原始的な世界へと……。
5899	ナイト・オブ・ゴールド、ある星に固着となり落下。
6599	ラキシス、目覚める。その時の他文明の宇宙戦争にナイト・オブ・ゴールドで傭兵参加。 加。終結後、持て余すナイト・オブ・ゴールドの、エネルギーのため、また時間のずれに入り、消息不明となる。これを彼女は何度も繰り返すことになる。
6787	ラキシス、またある星へ、ナイト・オブ・ゴールド司令部せず、ラキシス、その星のサイボーグ兵営イベリューンと戦争参加。大変な女神である。
6800	アマテラス、モーターヘッド、ゴウト・ミラージュ製作。 マグダル・バレースである。
6850	宇宙で、人類や生命との接触を繰り返す。 アマテラスとラキシスそれぞれどこかの星や
7199	ラキシス、機械化星へ。ナイト・オブ・ゴールド修理。
7281	アマテラス、オベリスクモニュメントとの会話。 それはジョーカー星団の人々の記憶だったのかもしれない。
7343	ラキシス、突如として1945年1月のポーランド侵攻に出現。 年ベルリン攻防戦に参加。5月7日、ノルトバルト海にナイト・オブ・ゴールドを隠し、同海ラント師団を離れ、フランスへ、そしてパルトの中で眠りにつく。
7451	ラキシス目覚める。地球時2187年。再び宇宙へ。
7563	ラキシス、2043年のジョーカー星団に時間を飛び越え出現。当時、グリース王国の王子であったアマテラス223歳と出会う。記憶を残し星団を去る。
7777	緑の星フォーチュンにて、ラキシス、アマテラスと再会。 同年結婚。娘カレン生まれる。 そしてまた人類は新たな進化を始めていく……。

【サ・クイル星団歴】

JOKER 3100

MAMORU NAGANO
1989

著者
永野護

MAMORU NAGANO
TRADE MARK1998

発行人
佐藤良悦

発行
1989年6月1日〈初版／第1刷〉
1998年8月20日〈第2版／第2刷〉

企画
株式会社エディット
発行所
株式会社トイズプレス
東京都江東区越中島1-3-12-1003　郵便番号135-0044
販売元
株式会社パーセル
東京都江東区越中島1-3-12-905　郵便番号135-0044
郵便振替
口座番号：00100-7-176061
口座名：トイズパーセル

本書の著作権は株式会社トイズプレスが管理、所有する。
本書の全部ないし一部を書面による許諾なしに、
いかなる形においても複製、転載、上映、上演、及び
情報検索システムへの組み込みの一切を禁止する

Copyright © 1989,1998 TOYSPRESS,INC. All rights reserved.

No part of this book may be reproduced or utilized in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher. Inquiries should be addressed to :

Toys Press, Inc.
#1003 1-3-12 Etchujima Koto-ku Tokyo Japan 135-0044
Fax:+81-3-3643-9699 E-mail : info@ toyspress.co.jp

First Published 1998 in JAPAN by TOYSPRESS,INC.Tokyo.
Printed in JAPAN
ITEM NO.CHS-601
ISBN4-924930-97-0 C0079

JOKER 3100

Copyright ©1998 TOYSPRESS,INC. All rights reserved. Printed in JAPAN.

ISBN4-924930-97-0 C0079